Club Nintendo®

Volume 2 - 1990

Issue 6

DOUBLE DRAGON 1 & 2

Doppelte Action!

GAME BOY

Noch mehr tragbare Unterhaltung!

TIPS UND TRICKS

Mike Tyson Code enthüllt!

SNEAK PEEKS

Riesiges Weihnachtszeit Special!

Wir wünschen allen Club Nintendo lesern ein fröhliches Weihnachtsfest!

Check It Out!

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele...

ABENTEUER SERIE

- **Faxanadu.....NEW .....**
- Fester's Quest™.....
- Goonies II™ .....
- Kid Icarus™ .....
- Legend of Zelda™ .....
- Mega Man™ .....
- Metal Gear™ .....
- Metroid™.....
- Robo Warrior™ .....
- Simon's Quest™.....
- Super Mario Bros.™ .....
- Super Mario Bros. 2™ .....
- Zelda II -The Adventure of Link™ .....

ACTION SERIE

- Adventures of Lolo.... .....
- Airwolf .....
- Balloon Fight™.....
- Batman .....
- Bionic Commando™ .....
- **Black Manta.....NEW .....**
- Bubble Bobble™. .....
- Clu Clu Land™ .....
- Cobra Triangle™ .....
- Ice Climber™.....
- Kung Fu™ .....
- Pinball™ .....
- Skate or Die .....
- **Silent Service.....NEW .....**
- Teenage Mutant Hero Turtles .....
- Tetris .....
- Tiger Heli™ .....
- Urban Champion™.....
- Wizards & Warriors™.....
- Spy vs Spy™.....

PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™ .....
- Mach Rider™ .....
- Wrecking Crew™ .....

SPORT SERIE

- Baseball .....
- Blades of Steel™ .....
- Double Dribble™ .....
- Golf .....
- Mike Tyson's Punch-Out!!™.....
- Rad Racer™.....
- R.C. Pro-Am™ .....
- Soccer .....
- Tennis .....
- Track & Field II™.....
- **World Wrestling™.....NEW .....**
- 10-Yard Fight ™(American Football).....

ARCADE SERIE

- Castlevania™ .....
- Double Dragon II .....
- Donkey Kong™ .....
- Donkey Kong Classic™.....
- Ghosts & Goblins™.....
- Gradius™ .....
- Gunsmoke™ .....
- Ikari Warriors™ .....
- Life Force™.....
- Mario Bros.™ .....
- Paperboy .....
- Popeye™.....
- **Robocop™.....NEW .....**
- Rush 'N Attack™ .....
- Rygar™ .....
- Section Z™.....
- Solomon's Key™ .....
- Top Gun™.....
- Trojan™.....
- Xevious™ .....

Check It Out! GAME BOY GAME PAK

- Alleyway™ .....
- Golf .....
- Solar Striker™ .....
- Super Mario Land™.....
- Tennis .....
- Qix™.....

COMING SOON

Pinball - Revenge of the Gator	Feb 91
Wizards & Warriors™	Feb 91
Balloon Kid	Feb 91
Kwirk	Feb 91

LIGHT GUN SERIE

- Duck Hunt™ .....
- Gumshoe .....
- Hogan's Alley™.....
- To the Earth™.....
- Wild Gunman™ .....

COMING SOON

Mega Man 2	Dec 90
Double Dragon	Jan 91
Probotector	Jan 91
Snake Rattle 'N Roll	Feb 91
Pinbot	Feb 91
Stealth ATF	Feb 91
Bayou Billy	Feb 91
Super Off Road	Feb 91
Solar Jetman	Feb 91
Ducktales	Mar 91

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingetragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

Club Nintendo®

Österreich:
Postfach 83
5027 Saltzburg

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

SUPER MARIOS ANSPRACHE

Ist wirklich schon wieder Weihnachten? Dabei kommt es mir vor wie gestern, dass wir die Festausgabe 1989 veröffentlicht haben. Hier bin ich also wieder und versuche verzweifelt, Luigi daran zu hindern, den Baumbehang aufzuessen, während wir ein randvoll mit Neuigkeiten bepacktes Nintendo Club Weihnachtsmagazin zusammenstellen!

Inhalt

Super Mario Ansprache 3
"Faxanadu" Spiele Info 4
"Black Manta" Spiele Info 6
"World Wrestling" Spiele Info 8
"Probotector" Spiele Info 10
"World Wrestling" Spiele Info 12
Scores of Fun 13
"Double Dragon - The Original" 14
"Double Dragon II" 16
"Game Boy" Reviews 18
Profile & Top 5 20
Tips & Tricks 21
Video Shorts 25
Kurzübersicht 26
Mailbag 30
..... 31

Damit Weihnachten ein ganz besonderes Fest wird, haben wir einige der besten Spiele für Euch ausgesucht, die es je gab. Kriegs- und Abenteuerspiele stehen ganz oben auf der Liste, mit einer doppelten Portion Eskapaden von Billy und Jimmy Lee in unserer **"Double Dragon"** Reihe. Soviel Spannung und Action haben wir auf dem NES mit einem Arkade Game noch nie erlebt! Ausserdem gibt's den äselhaften **"Black Manta"**, der es in Taito's neuem Action Game mit einer Bande wirklich übler Terroristen aufnimmt.

Für fanatische Abenteurer wird die Weihnachtszeit bestimmt nicht langweilig werden: **"Faxanadu"** gibt Euch genug Räsel und Probleme auf, die Euch bestimmt noch im nächsten Jahr beschäftigen werden! Mit **"World Wrestling"** von Tecmo holt Ihr Euch die unglaublich spannende Atmosphäre von Ringkämpfen ins Haus; und **"Probotector"** von Konami verwandelt Eure Bildschirme in echte Spielautomaten! Alle Spiele sind in dieser Ausgabe genau beschrieben - was wieder einmal beweist, dass Euch nur Club Nintendo wirklich über die neuesten NES Spiele informiert!

Aber wartet - Ich bin noch nicht fertig! Wir haben auch vier Seiten über Sneak Peeks und die Rückkehr des **"Mega Man"**, einen Besuch von Onkel Scrooge (schliesslich ist ja Weihnachten), Video Shorts von **"Paperboy"** und **"Spy vs Spy"**, zwei Seiten mit Game Boy News, UND einige der besten NES Tips, die wir Euch je verraten haben! Es war schon ein hartes Stück Arbeit, dieses Magazin zusammenzustellen - aber Ihr findet sicher auch, dass sich der Aufwand gelohnt hat!

Nach Weihnachten wird es bestimmt noch mehr Besitzer von NES Spielen geben. Wenn Ihr jemanden kennt, der am 24. Dezember das beste Spielesystem der Welt geschenkt bekommt, dann erzählt ihm oder ihr unbedingt vom Club Nintendo. Unser Magazin ist für alle NES Besitzer gratis und obendrein die offizielle und beste Informationsquelle für neue Game Paks - muss ich wirklich noch mehr sagen?!

Euch allen schöne Weihnachten!

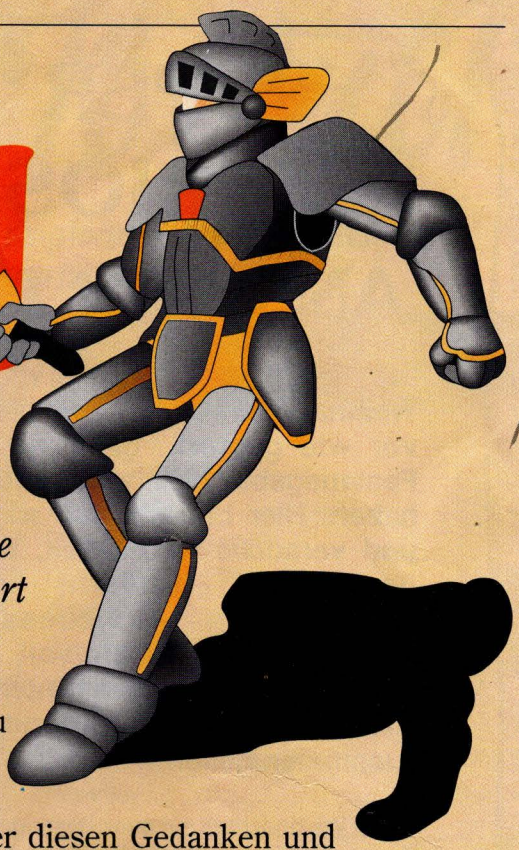
Mario Luigi

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1990 Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Präsident	Super Mario
Herausgeber	Mark Smith
	Catherine Chenuaud
Fotos	Dennis Hemmings
Gesaltung	Catalyst Publishing
	Nintendo Co., Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing, UK
Club-Büro	Nintendo Fan-Club
	Postfach 83
	A-5027 Salzburg
	Auf dem Wolf 30
	CH-4052 Basel
Hotline	Österreich: 0662/883149
	Schweiz: 061/3118836

Faxanadu



Es war eine lange, anstrengende Reise quer durch das Land Elvin. Aber jetzt bist Du auf dem Rückweg in Deine Heimatstadt Eolis. Du kannst es gar nicht erwarten, Deine Familie und Deine Freunde wiederzusehen - vielleicht gewährt Dir sogar der König eine Audienz . . .

Müde und hungrig gelangst Du zum Stadttor. Niemand ist da, der Dich begrüsst. Du findest das etwas sonderbar, verdrängst aber diesen Gedanken und betrittst den Ort, nach dem Du Dich so lange gesehnt hast. Dann erfährst Du die schreckliche Wahrheit . . .

Die ganze freie Welt wurde von verrückten Monstern in Besitz genommen, es regnet Meteore vom Himmel, die Brunnen versiegen, unter der Bevölkerung herrscht Angst und Schrecken. Hinter diesen Untaten steckt The Evil One, der hinter dem World Tree wohnt, an einem Ort, den noch niemand zu betreten gewagt hat. Du bist entsetzt Über die Geschehnisse und beschliesst, The Evil One zu bekämpfen und Eolis den Frieden zurückzugeben . . .

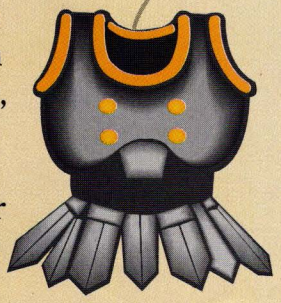
DER KAMPF GEGEN DAS BÖSE

"Faxanadu" ist das neueste einer Reihe von erstklassigen Abenteuerspielen und erinnert in gewisser Weise an Klassiker wie **"Simon's Quest"** und **"Zelda II: the Adventure of Link"**. Dein Ziel ist es, The Evil One aufzuspüren und zu vernichten und damit den Frieden in Deinem Land wiederherzustellen. Während der Suche wirst Du mit Stadtbewohnern sprechen, Waren von Händlern kaufen, Zauberformeln aussprechen, ausgedehnte Landstriche erforschen, Aufgaben lösen und mit bösen Ungeheuern kämpfen. Das Spiel ist sehr spanne und ermöglicht eine Art Rollenspiel mit den verschiedenen Figuren. Ganz sicher kein Abenteuer, das über Nacht ausgestanden ist!

SPIELERATTRIBUTE

Während des Spiels kannst Du die verschiedenen Bereiche Deines Elfen-Lebens überprüfen. Erfahrungspunkte, Rang-, Gesundheits- und Zauberstufen und aktuelle Gegenstände werden, neben Besitztümern, aufgelistet. Du darfst nur eine begrenzte Anzahl Gegenstände mit Dir herumtragen, also überlege Dir Deine Wahl gründlich!

HÄNDLER



In vielen Dörfen wirst Du Händler antreffen, die ihre Waren anbieten. Du hast die Wahl zwischen verschiedenen Waffen, Rüstungen, Schilden, Eisenwaren und Schlüsseln.

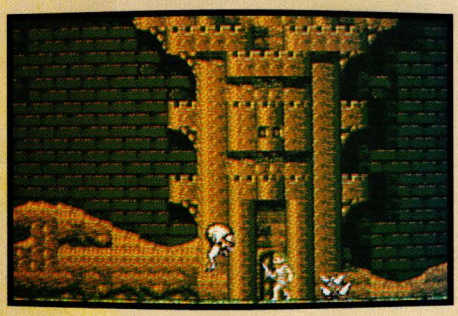
Es kommen auch Zauberer und Meister der Kriegskunst vor, die Dich in ihren Künsten und deren Anwendung unterweisen. In einzelnen Städten und Dörfern gibt es auch Bars, Krankenhäser und Lebensmittelgeschäfte.

Um etwas zu kaufen, brauchst Du natürlich Geld. Der König schenkt Dir ein kleines Vermögen, bevor Du Dich auf Deine Mission begibst. Ausserdem erhälst Du eine Belohnung, wenn Du die umherstreifenden Monster vernichtest. Und wenn Du wirklich knapp bei Kasse bist, kannst Du immer noch einen Teil Deiner persönlichen Habe verkaufen . . .

Viele Gegenstände, die teilweise unschätzbar wertvoll und nirgends zu kaufen sind, findest Du auf Deinem Weg. Pass gut auf sie auf!

BESUCH BEIM GURU

Indem Du den Guru jeder Stadt besuchst, erwirbst Du eine Geheimnummer, mit der Du das Spiel später fortsetzen kannst. Der Guru kann auch bestimmte Zauberformeln aussprechen, um Dich beispielsweise in einen höheren Rang zu versetzen (aber nur, wenn Du genügend Erfahrung hast!)



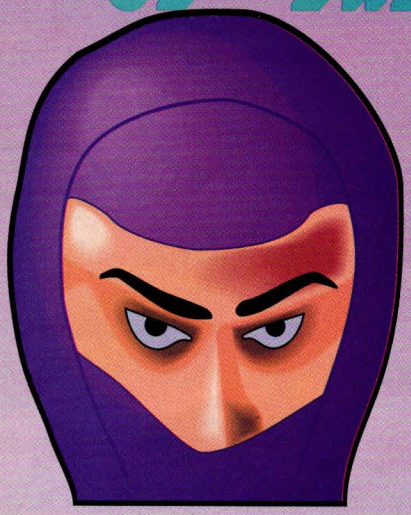
ERFORSCHUNG DES WORLD TREE

"Faxanadu" ist ein magisches Spiel, voll mit spannenden Geheimnissen, Rätseln und realistischen Handlungsfolgen. Es wird Dir mindesens genauso gut gefallen wir frühere Abenteuerspiele, denn es ist packend, schwiereig - eine echte Herausforderung.

World Tree ist ein weitläufiges Gebiet mit den verschiedensten Landschaften, in denen sich gehoimnisvolle Kreaturen tummeln. Eine Landkarte ist unentbehrlich, die auch ein Freund für dich anfertigen kann, während Du spielst Laufe des Spiels wirst Du mit verschiedenen Problemen konfrontiert: Wie reisst Du diese Wand nieder? Woher bekommst Du den Schlüssel mit dem mystischen Symbol? Wie bei jedem Abenteuerspiel geht es darum alle Hinweise zu beachten und durch sie zu neuen Orten und Gegenständen zu gelangen.

"Faxanadu" ist eines der vergnüglichsten und bezaubernsten Spiele, die wir kennen, und wird Dir viele unterhaltsame Stunden bereiten. Ein Spiel, ohne das kein Abenteurer auskommt!

WRATH OF THE BLACK MANTA



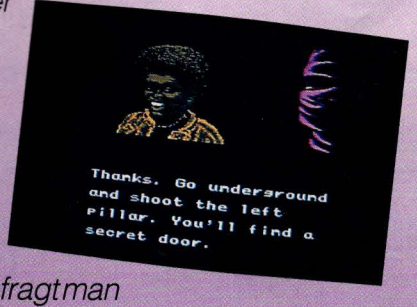
Im Dunkel der Nacht löst sich eine einsame Gestalt aus den Schatten und nimmt einen Informanten der DRATs (einer Organisation von Drogenhändlern und Terroristen) gefangen. In der auf Schleichwegen erreichten geheimen Basis hält der Informant dem eindringlichen Verhör des Fremden nicht lange stand. Er kann sich nur fragen, wie die dunkle, namenlose Gestalt wissen konnte, was da vor sich ging ...

Der wachsame Unbekannte erfährt, daß DRAT Kinder kidnappt und sie dann zu Drogendealern macht - denn die Kinder sind viel unverdächtiger als die Ganoven der Terroristen-Organisation. DRAT will die Welt mit Tödlichen Drogen überschwemmen und dadurch die Weltherrschaft erlangen. Von New York bis Tokio sind geheime Basen eingerichtet worden und DRAT war der Meinung, daß nichts schiefgehen könnte. Aber nun ist Black Manta der Organisation auf den Fersen! Erzürnt über ihre unmenschlichen, verabscheuenswürdigen Verbrechen macht er sich auf eine Reise, die ihn rund um den Globus führen wird. Black Manta wird die Greueltaten beenden und die Welt vor dieser schrecklichen Bedrohung retten, koste es, was es wolle ...

Die Fähigkeiten des Black Manta

Mit seinen Bärenkräften und der Geschmeidigkeit einer Katze ist Manta ein Mann, den man fürchten muß, auch ohne seine erstaunlichen Ninjitsu-Künste und magischen Kräften. Er beginnt sein Abenteuer mit vier verschiedenen Fähigkeiten und kann nach Abschluß einer jeden Reise weitere erwerben. Aber er hat auch andere Waffen zu seiner Verteidigung, etwa die Ninja-Pfeile und ein kurzes Schwert, mit deren Hilfe er kurzen Prozeß mit seinen Gegnern machen kann.

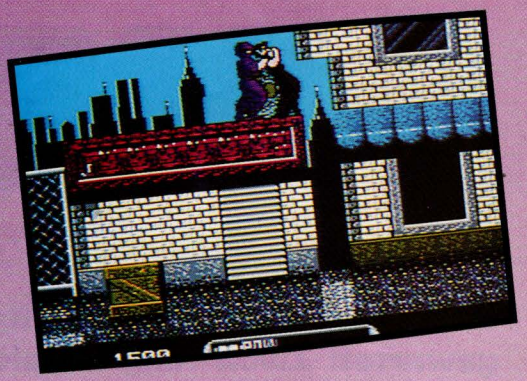
Einige Fähigkeiten werden öfter gebraucht als andere, so kann zum Beispiel mit Hilfe der Art Of The Shadow, der Schattenkunst, ein Phantom-Manta geschaffen werden, dessen Hilfe beim Kampf gegen die brutalen Thugs unbezahlbar ist, und die Art Of Invisibility, die Kunst der Unsichtbarkeit, erlaubt es Manta, sich hinter seine nichtsahnenden Gegner zu schleichen. Andere Fähigkeiten, wie die Kunst der Teleportation, des Blitzes und der Spinne werden nicht so oft benötigt, aber Du kannst Dich damit aus so mancher heikler Situation befreien!



Wie findet man Hinweise?

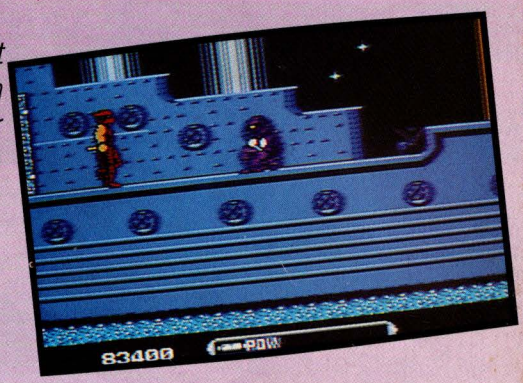
"The Wrath Of The Black Manta" *unterscheidet sich ziemlich stark von vielen anderen Spielen dieser Art, da man erst verschiedene Hinweise entdecken muß, um die einzelnen Aufgaben zu lösen. Findet man Nachrichten, die von den klügsten Kindern hinterlassen wurden, wird man zu geheimen Türen geführt, und befragt man gerettete Kinder oder veröhrt Informanten, so erhält man neue Informationen. Schreib Dir auf, was Du erfährst - es wird später im Spiel unbezahlbar sein!*

Der Kampf gegen die Drogenbosse



Manta muß fünf verschiedene Aufgaben lösen, die ihn rund um die Welt führen, bevor er endlich das DRAT-Hauptquartier erreicht. Auf jedem Level gibt es Hunderte von bewaffneten Schlägern und geheimnisvollen Ninjas, die im Hinterhalt auf Manta lauern. Unser Ninja-Held muß seine ganzen Künste und Fähigkeiten einsetzen, wenn er alle Hindernisse überwinden, seine niedertrchtigen Gegner besiegen und die Kinder retten will.

Der erste Teil des Abenteuers spielt im Untergrund und in den Abwasserkänlen von New York. Hier gibt es geheime Raume, Informanten und Türen, hinter denen Dich neue Fähigkeiten oder neue Gegner erwarten!



"Tiny" bewacht den Weg nach Tokio und er hat den Befehl Dich aufzuhalten - um jeden Preis. Er ist ein wahrer Riese (schau Dir die Graphik an!), aber, wie man so schön sagt, je größer einer ist, desto tiefer füllt er!

In Tokio beteiligen sich niederträchtige Ninjas, die ihre Schwerter gezückt halten und auf fliegenden Teppichen durch die Nacht gleiten, an dem Kampf. Im Land der aufgehenden Sonne lauern viele neue, gefährliche Fallen und Feinde, sodaß Manta nun noch weniger Zeit zum Nachdenken und Handeln bleibt. Aber Eile ist geboten - unschuldige Kinder sind in diesem Alptraum gefangen, und sie schreien nach einem Retter!

Rio de Janeiro, ein Rückflug nach New York, und eine Reise in das DRAT-Hauptquartier stehen Manta zum Schluß noch bevor. Es ist bestimmt keine leichte Aufgabe, die er zu lösen hat, aber die Gefahr, die in der Form von illegalen Drogen dort draußen auf alle verantwortungsbewußten Bürger der Welt lauert, muß aufgehalten werden!

Filmsequenzen

Außer in den mitreißenden Spielemöglichkeiten liegt eine der Hauptattraktionen des "Black Manta" in den Filmsequenzen zwischen den einzelnen Levels. Farbige, detaillierte Graphiken geben dem Spiel eine einzigartige Atmosphäre, die die dunkle, unheimliche Stimmung gut einfängt. Nahaufnahmen von Manta, wie er Informanten verhört und Kinder befragt, bringen ebenfalls Leben in das Spiel und versorgen Dich auch mit neuen Hinweisen!

WORLD WRESTLING

Willkommen zum Hauptkampf des Abends, liebe Fans - genau darauf haben wir alle gewartet! Zwölf Ringkämpfer warten hier im Tecmo-Stadion darauf, aufeinander loszugehen - und das alles zu Eurer Unterhaltung! Die Menge brüllt - die Atmosphäre ist hochexplosiv! Und nun dürfen wir Euch die zwölf Männer vorstellen, die Euch mit ihrer Körperkraft und ihren großartigen Ringtechniken in Erstaunen versetzen werden ...

Akira Dragon

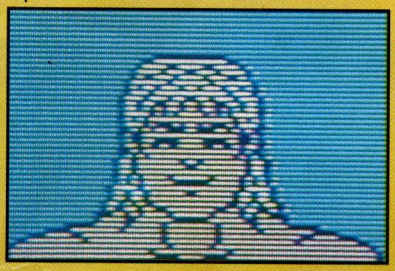
der Japaner, dessen rückwärts ausgefährter Tritt gegen das Gehirn auch den härtesten Schädel sprengt!

Boris Checknov

für den weitausholenden Schwinger des Russen ist auch der dickste Schädel ein leichtes Spiel!

El Tigre

er kommt aus Mexiko und schaltet seine Gegner mit einem aufregenden Rückwärtsfaller aus.



Mark Rose

der Deutsche ist vor allem für seinen fachmännischen Umgang mit dem Northern Right Suplex bekannt.

Pat Gordon

auch der stärkste Ringer kann sich nicht aus dem Griff dieses Griechen befreien!

Julio Falcon

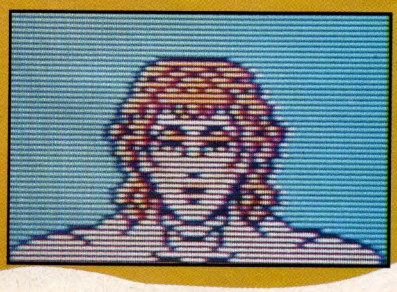
mit seinen kräftigen Schlägen und Todesfallern ist Ecuadors beliebtester Ringer ein harter Gegner!

Rex Beat

der Brite ist groß und gemein und schlägt seine Gegner mit seinem starken Todesfaller!

Randy Gómez

die Spezialität des Venezuelaners sind harte Attacken.

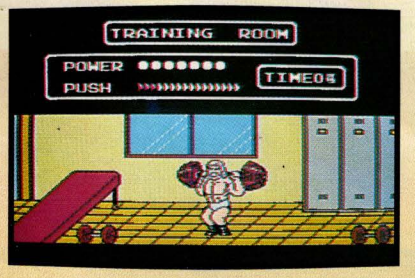


Jackie Lee

dieser Meister der Kampftechnik hat noch ein paar Asse im Ärmel!

Dr Guildo

der Arzt aus den USA verteilt einige sehr eigenartige

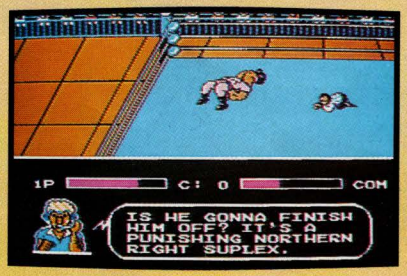


IN DER SPORTHALLE

Alle zwölf Kämpfer haben ihr Training im Ring hinter sich gebracht und Kraft getankt und sind jetzt in Topform. Perfektion ist verlangt und das bedeutet, daß die Kämpfer alle Kraftproben, die ihnen abverlangt werden, bestehen müssen und dann freiwillig noch weitere absolvieren!

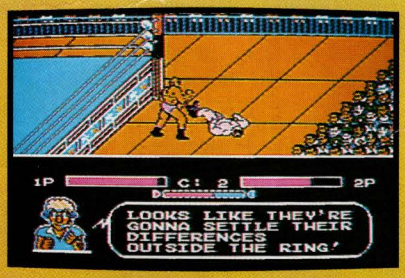
STAR ATTRACTION AT THE TECMO COLISEUM

DER KAMPF UM DEN RINGERMEISTERTITEL DER TECMO WELT



Es ist soweit! Unter ohrenbetäubendem Gejubel, in dem der Klang des Startgongs untergeht, gehen Rex "British Star" Beat und El "Striker" Tigre aufeinander los. Striker, nur 5 cm kleiner als sein über zwei Meter großer Gegner, punktet als erster mit einem hervorragend ausgefhrten Röckwärtsfaller. Aber Rex steht auf - und ist verrückt vor Wut! Einige Schälge ins Gesicht, ein Tritt gegen die Leiste

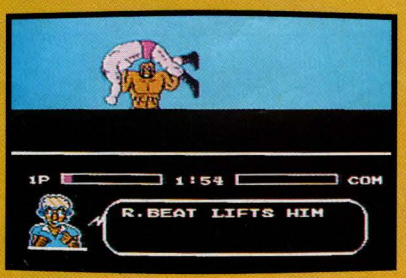
Die Menge steht hinter Rex - er hält Tigre in einer bärenstarken Umklammerung, aus der sich der Mexikaner nicht befreien kann! WOW - es muß Tigre die letzten Energiereserven gekostet haben, da herauszukommen! Und jetzt ein Cobra-Twist! Rex gibt nicht auf, aber er sieht aus, als ob er ziemliche Schmerzen hat. Was für ein Kampf!



Das sieht gefährlich aus für den Briten: Tigre hält ihn hoch über dem Kopf und - oh nein! - er schleudert ihn aus dem Ring! Es sieht aus, als ob sie ihre Differenzen dort austragen maten! Tigre teilt Schläge und Tritte aus, aber Rex ist noch immer auf den Beinen - und nun packt er Striker an den Haaren und schleudert ihn gegen den Pfosten! DAS TUT WEH! Rex ist wieder zurück im Ring, aber Tigre scheint bewußtlos zu sein - wird er zu sich kommen, bevor der Ringrichter bis zwanzig gezhlt hat ...?

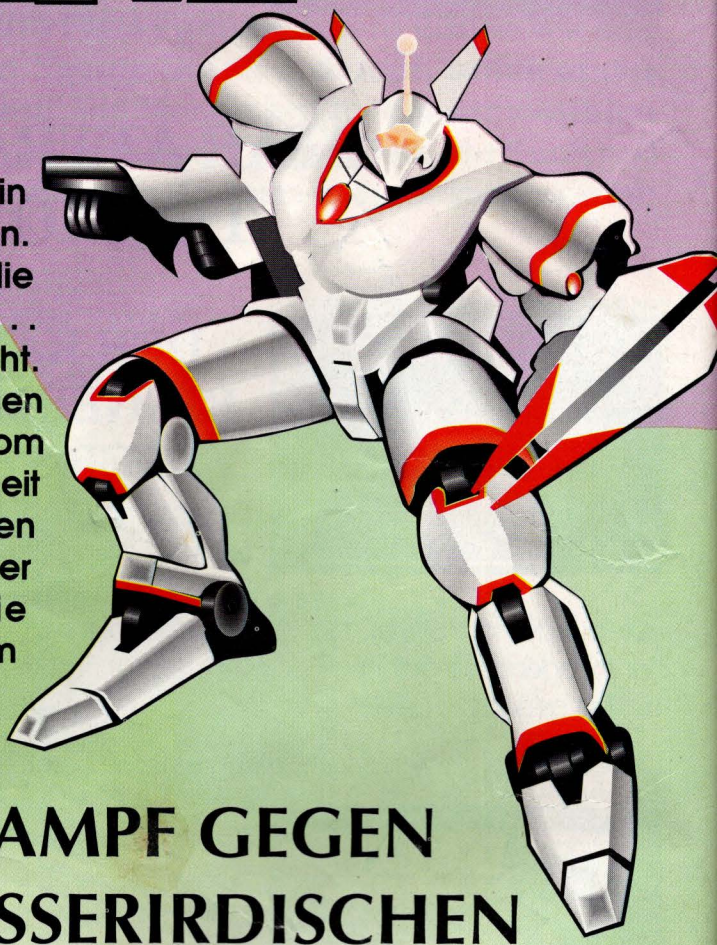
NAHAUFNAHMEN

Wie in einem Fernsehbericht zeigt Euch Tecmo tolle Nahaufnahmen von den besten Techniken, die im Ring angewandt werden! Kräftige Schlge, Todesfaller und weite Schwinger werden detailgetreu gezeigt - so echt, daß man meint, man könnte die Ringer berühren!



"Tecmo World Wrestling" - erhältlich nur auf NES. Nur jemand, der noch verrückter ist als Dr. Guildo, kann darauf verzichten!

PROBOTECTOR



Wir schreiben das Jahr 2633, und die Welt lebt in Frieden und Freiheit, ohne Kriege und Krankheiten. Die technologie ist so weit fortgeschritten, dass die Wissenschaft im Einklang mit der Natur existiert . . . Aber plötzlich ist die Einheit der Welt bedroht. Wisssenschaftler, die streng geheime Forschungen betreiben, entdecken, dass Ausserirdische vom Planeten Apocalypse die Zerstörung der Menschheit und die Übernahme der Welt planen! Ohne einen Augenblick zu zögern, schicken die Wissenschaftler zwei kampferprobte Androiden (die PROBOTECTORS) auf den fremden Planeten, um die Bedrohung abzuwenden . . .

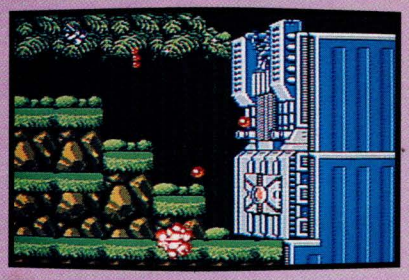
DER KAMPF GEGEN DIE AUSSERIRDISCHEN

Auf acht verschieden Stufen kämpfen die Probotector-Soldaten mit Dutzenden ausserirdischen Robottern - in schnellen und spannungsgeladenen Action-Szenen. Zu ihrer Verteidigung benutzen die Androiden eine wirkungsvolle High-Tech-Waffe, die sogar die heimtückischsten ausserirdischen Machthaber vernichtet (aber bis dahin ist es noch ein weiter Weg!). Zur Erhöhung der Kampfkraft gibt es ein Waffenarsenal, aus dem sich unsere Helden Spezialwaffen wie Schnellfeuergewehre, Feuerkugeln oder Laser holen können. Mit Barrieren und Megabomben erkämpfen sich die Probotectors den Weg zur nächsthöheren Stufe.

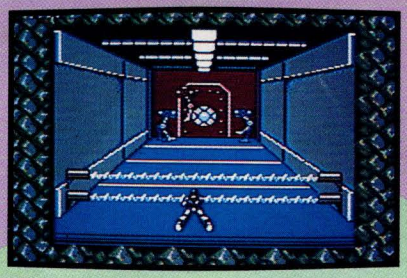
DER PLANET APOCALYPSE

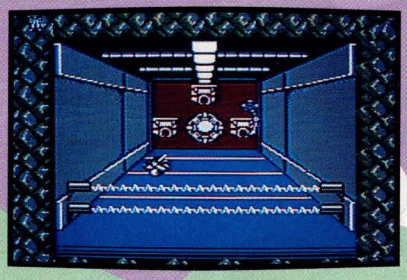
Apocalypse wird von ausserirdischen Robotern streng bewacht, die im Auftrag der fremden Anführer den Angriff der Erdbewohner abwehren sollen. Die Androiden müssen stark sein - ihnen drohen Gefahren, die einen normalen Menschen sofort vernichten würden!

STUFE EINS



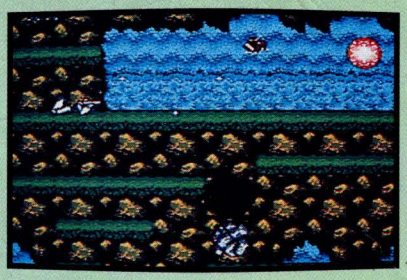
Die Androiden landen im undurchdringlichen Dschungel von Apocalypse, wo die Ausserirdischen bereits im Hinterhalt auf sie warten. Brücken wurden mit Dynamit vermint, Infrarotgeschütze sind im Dickicht versteckt, Heckenschützen lauern überall. Die athletischen Fähigkeiten der Androiden werden bis aufs Äusserste strapaziert, während sie das Gebiet durchstreifen, stets auf der Hut vor Überraschungsangriffen . . .





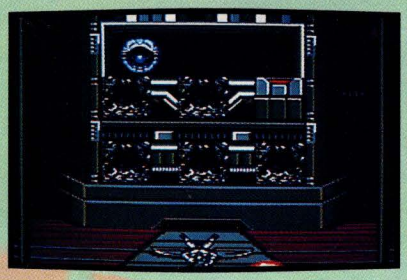
STUFE ZWEI

Durch unterirdische Gänge jagend, müssen die Probotectors Schlösser und Türen aufsprengen, um an die Geheimwaffe der Ausseriridischen zu kommen. Roboter feuern Granaten und Kugeln auf unsere Helden ab, Turmgeschütze tauchen aus dem Nichts auf - die Ausserirdischen schrecken vor nichts zurück, um die Probotectors zu zerstören!



STUFE DREI

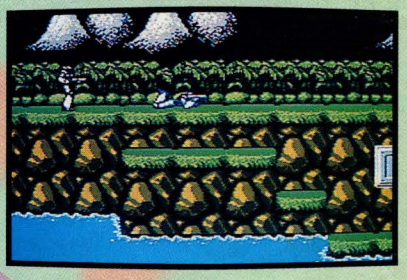
Malerische Wasserfälle übertönen den Lärm der bewaffneten Aqua-Roboter und des wilden Kugelhagels. Bei der Erstürmung eines steilen Bergs müssen die Androiden aufpassen - ein falscher Tritt würde den sicheren Tod bedeuten!
Aber Apolcalypse hält noch mehr unangehenme Überraschunen für sie bereit: Kämpfe auf schneebedeckten Hügeln, gigantische Stacheln zum Aufspiessen unerwünschter Besucher, und tiefe, endlos tiefe Fallgruben - ganz sicher nicht der richtige Ort für die Sommerferien!



DIE AUSSERIRDISCHEN BOSSE

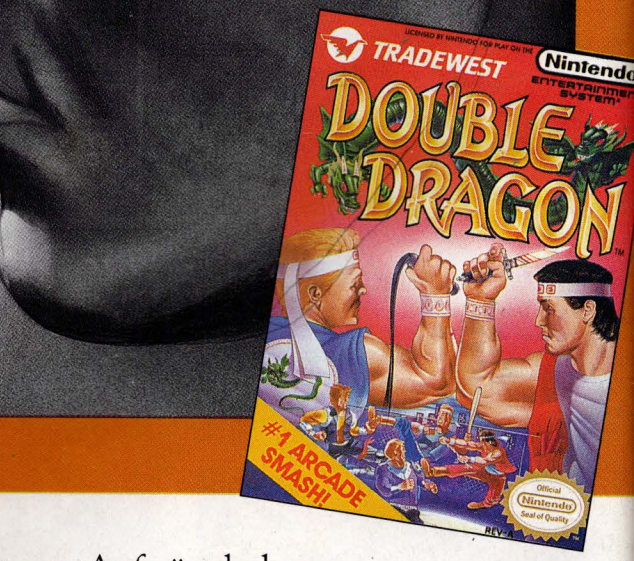
Am Ende jeder Stufe stehen die Androiden einem der ausserirdischen Machthaber gegenüber - die letzte und härteste Bewährungsprobe vor der nächsten Stufe. Jeder Boss hat einen bestimmten Schwachpunkt. Wenn Du den herausgefunden hast, ist der Rest einfach - weg mit ihm . . .!

PARTNERSPIEL - MODUS



Die Probotector Androiden können einzeln oder in einer Zweiergruppe angreifen. Zwei Spieler können optimal zusammenarbeiten - bis einer anfängt, dem anderen sämtliche Waffen zu stehlen!
:Probotector" von Konami (die Automatenversion heisst "Contra") ist ein exzellentes Spiel, genau das Richtige für jeden Fan von spannungsgeladener Action. Ein absolutes Muss!

DRAGON SLAYER



Das ist nicht irgendein Drachspiel. Das ist der Original-Drachtentter. DOUBLE DRAGON™ ein einzigartiges Spiel für das Nintendo Entertainment System.
Und die Lager sind jetzt voll davon!
Du mußt alles tun, was nötig ist, um Marian vor der brutalen Straßengang des mysterisen Shadow Boss zu retten.
Kämpfe mit allen Mitteln, mit Fausthieben, Kopfüstaen, Aufwürtshaken, Tiefschlgen, Haarziehen und dem gefrüchteten Schulterwurf.
Also achte darauf, daß Du wirklich nur das Original-Drachentter-Spiel bekommst. DOUBLE DRAGON von Tradewest.
Verschwende deine Zeit nicht für schlechtere Qualitt!

WIR BRINGEN DIR DIE ACTION!
TRADEWEST

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Double Dragon™ licenseed to Tradewest, Inc by Technos Japan
© 1990 TRADEWEST, INC. NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

HÖCHSTPUNKTZAHLEN

COBRA TRIANGLE

Darren Pinchin	15	999,950	U.K.
Ronald V.D. Brink		997,300	Holland
Jeremy Joris	15	997,050	Belgien
Jarg Hagedam		981,350	Deutschland
Patrick Dovig		911,150	Schweiz

GOLF

G Paternoster	25	-19	U.K.
Julie Allison	30	-15	U.K.
Mathew Bruce	13	-15	U.K.
Frabrice Caseiro	17	-14	Frankreich

GRADIUS

Alexandre Duphil	15	3,528,400	Frankreich
Peter Roth		2,654,100	Österreich
Maria Jose Toyos		2,187,400	Spanien
Mark Piper	12	1,574,000	U.K.

GUNSMOKE

Cedric Reynaud	15	999,990	Frankreich
Julien Alexandre	12	838,970	Frankreich

KUNG FU

Christian Tschende		991,060	Deutschland
Patrick Jenni		983,580	Schweiz
Juan Carlos Martinez		589,000	Spanien
Christov Frederickx		561,190	Belgien
Kieran Redhead	12	534,780	U.K.
Stefan Gulteking		506,670	Österreich

LIFE FORCE

Cedric Reynaud	15	413,900	Frankreich

LEGEND OF ZELDA

Alexandre Berach	14	0 LIVES	Frankreich
Mireille Bertheau	14	"	Frankreich
Laurent Grant		"	Frankreich
Patrick Law		"	U.K.

MACH RIDER

Fred Berry	557,820	U.K.
Bond Schmid	499,860	Österreich
Sebastien Paillard	433,020	Frankreich
Thamas Kanrad	427,640	Deutschland

MEGA MAN

Simon Gauchot	9,999,900	Frankreich
Herman Hut	9,999,900	Holland
Fabrice Pecaud	9,999,900	Frankreich
Peter Roth	9,999,900	Österreich
Pieter Mestdagh	9,999,700	Belgien
Christophe Cerrato	9,965,800	Frankreich
Rene Harkema	9,902,900	Holland

PINBALL

Yarrick Poth	840,160	Belgien
Fabienne Molmy	723,250	Frankreich

RC PRO AM

Vineesh Knurana	14	335,355	U.K.
Gregory Mennecier	13	271,941	Frankreich
Cuis Martinez		201,121	Spanien

RUSH N ATTACK

Martin V.D. Hoek	2,066,700	Holland
Alejandro Faull	1,546,700	Spanien

TETRIS

Mark Eikema	999,999	Holland
Christian Sedmeier	999,999	Deutschland

TROJAN

Bas Prenger	999,300	Holland
Cuis Jarda	340,500	Spanien
Sebastien Cochet	15 154,200	Frankreich
Siegfied Fels	111,750	Österreich

WIZARDS AND WARRIORS

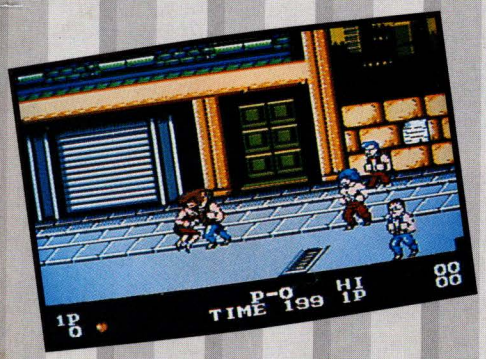
Jean-Pierre Magain	14	557,690	Frankreich
Steven Spelt		507,040	Holland
Mathew Kid	10	503,140	U.K.
Gregory Laubert		13370,305	Frankreich
Christian + Rupert Fraisl		321,670	Österreich
Danny Hufschmidt		320,805	Holland

So, das war es erstmal. Wenn Ihr diese Höchstpunkzahlen (Hi Scores) schlagen könnt, dann sendet uns ein Foto (Punktzahl deutlich erkennbar) mit Eurem Namen, Alter, Anschrift an: Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg oder Club Nintendo, auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

DOUBLE DRAGON

FAMILY FEUD

Als Kinder waren Jimmy und Billy Lee unzertrennlich. Sie wuchsen gemeinsam in den kalten, harten Strassen ihrer Stadt auf, lernten die Kunst von Angriff und Verteidigung, um sich vor den brutalen Strassenbanden zu schützen...



Aber die Zeiten ändern sich. Jimmy ist jetzt der Boss seiner eigenen Bande, der Black Warriors, und hat die Freundin seines Bruders entführt - Billy kann sich einfach nicht vorstellen, warum. Eines weiss er aber ganz genau: Er wird Marion retten, auch wenn das die direkte Konfrontation mit seinem Bruder bedeutet...

"Original Double Dragon" ist die Videoversion des Automatenspiels, mit dem die Brüder Jimmy und Billy Lee zu einer Art Kultfiguren wurden. Es hat genau die Eigenschaften, denen das Automatenspiel seinen Erfolg verdankt: vier gefährliche Missionen, den spannenden Spielmodus zu zweit, eine ganze Menge verschiedene Kampfarten, die beherrscht werden müssen, und noch viel, viel mehr! Mach Dich bereit für den Kampf an der Seite des Double Dragon!

SO KAMPFT DER DOUBLE DRAGON

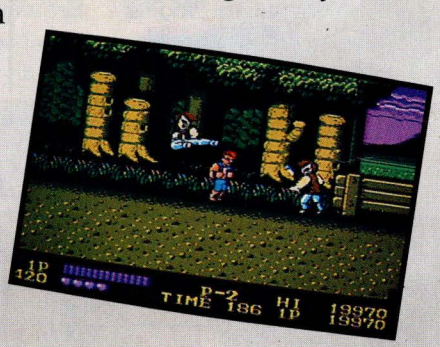
Seine Erfahrung mit Strassenkämpfen hat Billy schon oft aus der Patsche geholfen. Aber diesmal wird er eine Extraportion Kampfkraft brauchen, um es ernsthaft mit den Black Warriors aufzunehmen! Er kann sich zuerst seinen Weg durch die Strassen mit Tritten, Schlägen und Kopfstüssen freikämpfen und bei jedem Treffer mehr Routine sammeln. Sobald er über einen gewissen Erfahrungsschatz verfügt, kommt eine neue Bewegung dazu.

Billy kann auch wirkungsvolle Tritte in der Luft austeilen. Die sind zwar etwas schwieriger als normale Bewegungen - dafür ist die Wirkung auch viel verheerender

DIE BLACK WARRIORS

Jimmy's Bande ist schon furchteinflässend, wie sie unter seiner Führung die Strassen mit eiserner Faust beherrscht. Zu den Black Warriors gehren der riesenhafte Abobo, der trommelwerfende Lopar, die peitschenschwingende Lynda und Chintal, der Karatemeister. Und dann ist da natürlich noch der Shadow Boss höchstpersönlich - Jimmy Lee.

Am Ende jeder Mission muss Billy mit einem der brutalsten Warriors einen gnadenlosen Kampf ausfechten. Schon bei der allerersten Mission gegen Abobo hat er alle Hände voll zu tun!

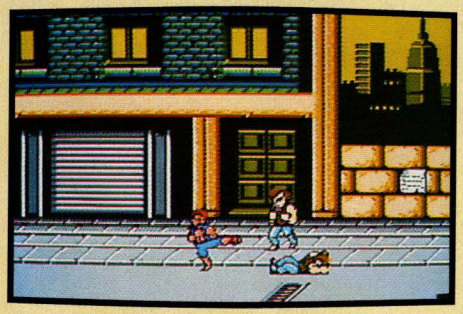


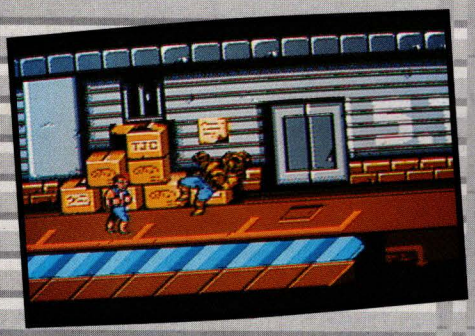
WAFFENGEBRAUCH

Die Double Dragon Warriors verwenden normalerweise keine Waffen; wenn aber seine Feinde einen Schlagstock oder eine Peitsche fallenlassen, wird Billy sicher davon Gebrauch machen. Auch wenn sie wirkungsvoller sind, erzielst Du mit Waffen weniger Erfahrungspunkte als mit Schlägen oder Tritten - verwende sie also nur, wenn es absolut notwendig ist.

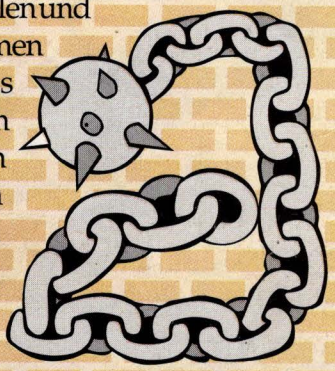
STRASSENKAMPFE

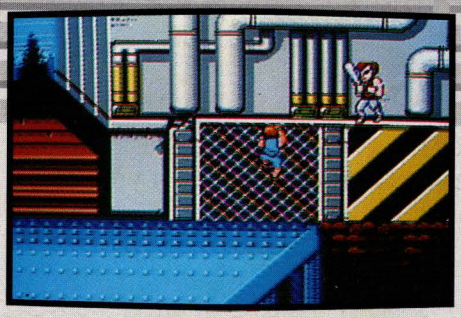
"Original Double Dragon" hat die gleichen vier aufregenden Missionen (Spielphasen) wie das Automatenspiel. Der Adrenalinspiegel steigt und steigt, denn es ist kein Picknick, gegen soviel Hinterlist und Brutalität anzukämpfen - aber der Versuch wird Dir sicher viel Spass machen! Billy's Suche nach seiner Freundin beginnt in den Elendsvierteln der Stadt, wo es nicht einmal die Ratten mehr aushalten. Dort bekommt er einen Vorgeschmack darauf, was ihn erwartet: im Hinterhalt lauert Lynda mit ihren Anhängern, und Abobo steht ihm plötzlich Angesic ht zu Angesicht gegenüber! Wenn er die Slums übersteht, findet Billy sich im Industriegebiet wieder, wo Williams darauf wartet, ihn auf seine ganz spezielle Art zu "behandeln" - mit Schlagstücken und Granaten. Während dieser zweiten Mission setzt Billy über Zäune, erklettert hohe Mauern und berspringt breite Fallgruben, bis es auf einem riesigen Dampfkessel zur entscheidenden Kraftprobe mit Chintai kommt.



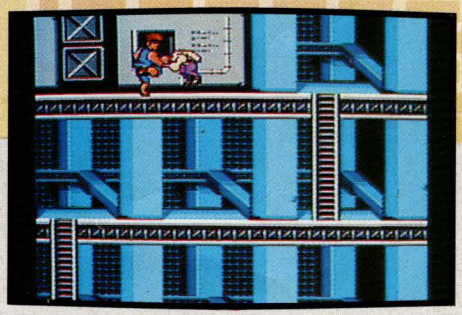


Inmitten von Hühlen und Bäumen muss sich Billy als nächstes zum geheimen Eingang des Verstecks vom Shadow Boss durchschlagen - keine leichte Aufgabe, daüer von allen Seiten von den restlichen Bandenmitgliedern angegriffen wird! Zu allem überfluss hat Abobo noch einen höchst unwillkommenen Auftritt - und diesmal bringt er auch noch seinen Bruder zur Unterstützung mit!



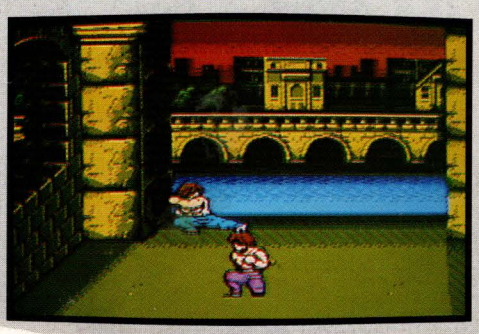


"Original Double Dragon" ist eines der klassischen Game Paks, randvoll mit neuen Ideen, Spannung und Action. Wir haben es die letzten Monate gespielt, und wir glauben, es wird uns noch lange nach Weihnachten beschäftigen. Dieses Spiel solltest Du Dir nicht entgehen lassen!



SPIELMODUS ZU ZWEIT

Double Dragon ist nicht nur ein grossartiges Arkade Game, es bietet auch einige der besten "Mann-gegen-Mann" Szenen, die wir je gespielt haben. Such Dir Deine Lieblingsfigur aus, und kämpfe entweder gegen NES oder einen Freund. Mehr Spannung wäre fast nicht auszuhalten! Und damit kommen wir auch schon zur Kurzbeschreibung von "Original Double Dragon" - absolut tödlich!



双截龍 DOUBLE DRAGON II The Revenge

JAHRE SPÄTER...

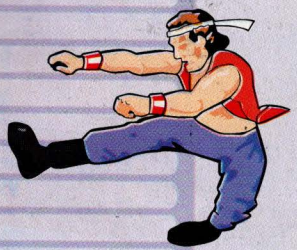
Billy und Jimmy sind wieder da- und dieses Mal kämpfen sie zusammen! Als Jimmy den brutalen Black Warriors den Rücken kehrte, haben sie ihm Rache geschworen- und ihren Schwur gehalten! Die Black Shadow Warriors, wie sie sich jetzt nennen, haben Marion verfolgt und umgebracht! Ausserdem wollen sie die ganze Stadt unter ihre Kontrolle bringen. Wird es unseren "Double Dragon" Kämpfern gelingen, dieser Verbrecherbande das Handwerk zu legen...?

DIE MISSIONEN

Neu bei **"Double Dragon 2"** ist der Doppelspieler-Modus, der Euch die tollsten Duelle verschafft, die wir je in einem Videospiel gesehen haben! So können beide Brüder einzeln ihren Rachefeldzug gegen die Strassenbande verfolgen- es wird viel gekämpft werden!

Das Spiel hat drei verschiedene Geschicklichkeitsstufen: PRACTICE WARRIOR, identisch mit der Arkade-Spiels, SUPREME MASTER, die Steigerung des Akade-spiels, und schliesslich die dritte Stufe- die einzige, auf der Du die Black Shadow Warriors wirklich unschädlich machen kannst- und möglicherweise ein tränenreiches Wunder erlebst!

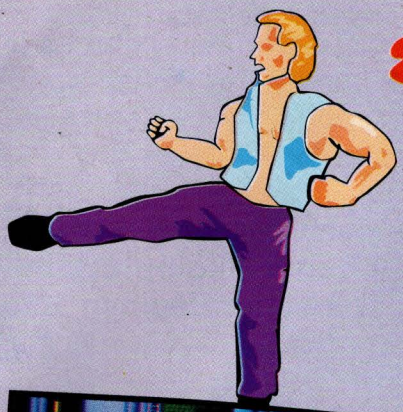
Die "Double Dragon" Brüder müssen insgesamt neun Missionen erfüllen. Auf ihrem Weg haben sie einige wirklich harte Nüsse zu knacken: sie kämpfen in düsteren Höhlen und schaukelnden Hubschraubern, auf fahrenden Dampfern und so weiter. Ihr ganzes Wissen und ihre Erfahrung sind notwendig, um die Black Shadow Warriors zu besiegen!



NEUE KAMPFTECHNIKEN

Auch diesmal haben die "Double Dragon" Brüder alle gewohnten Bewegungen zur Verfügung - und zusätzlich einige neue! Neben Tritten aus dem Sprung, Schulterwürfen, Schlägen und Haareziehen machen Jimmy und Billy jetzt auch schnelle Drehungen und teilen Kinnhaken aus, die ihre Gegner buchstäblich abheben lassen! Bei diesen neuen Techniken kommt es natürlich auf das richtige Timing an - und die Brüder finden, dass ihnen das mit der Zeit immer besser gelingt.

Wie im Original Game Pak können auch hier Waffen eingesetzt werden - nur sind sie diesmal noch gefährlicher. Unsere Helden müssen also aufpassen, dass der Schuss nicht nach hinten losgeht!

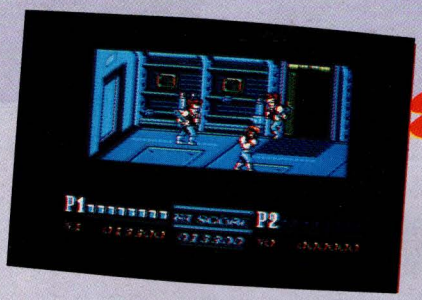


MISSION 1

Steig mit den Black Shadow Warriors in den Ring und zeige ihnen, mit wem sie es zu tun haben! Sie stürzen sich von allen Seiten auf Dich, Du solltest dich also nicht zu lange aufhalten - räum gründlich auf, und dann nichts wie ab aufs Dach . . .

MISSION 2

Auf dem Dach erwartet Dich ein Hubschrauber-Landeplatz - aber zuerst noch ein Hinterhalt von kampferprobten Strassenkämpfern! Pass auf, dass Du im Eifer des Gefechts nicht zu nahe an den Rand des Daches kommst - Deine Gegner könnten das ausnützen!



MISSION 3

Ein schaukelnder Hubschrauber ist nicht gerade ideal für den Kampf mit Deinen gnadenlosen Feinden - besonders wenn er eine automatische Tür hat, die immer im ungeeignetsten Moment aufgeht! Einige der härtesten Bandenmitglieder nehmen Kurs auf ihre Unterwasserbasis. Dich haben sie nicht eingeladen - sei also besser vorsichtig!

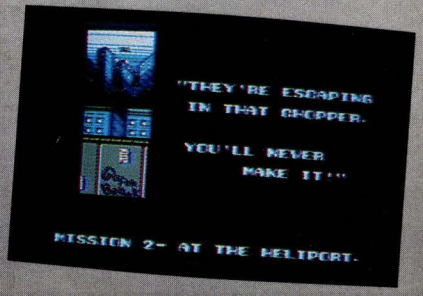
MISSION 4

Die Ünterwasserbasis der Bande ist ein richtiges Labyrinth. Die Decken sind so niedrig, dass allzu hochfliegende Träumer bald auf dem Rücken landen! Muskelbepackte Kerle sind in Alarmbereitschaft, um alle rachesuchenden Helden abzuwehren - und zu dieser Kategorie gehörst auch Du!

Es sieht bereits nach Schwerarbeit aus - und dabei sind wir erst bei der Hälfte des Spiels! Aber nur nicht aufgeben - mach Dir den Weg frei und räche Dich, ganz im Stil des "Double Dragon".

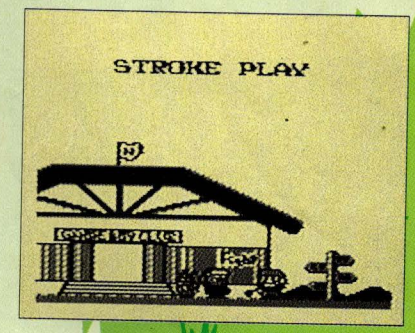
ZWISCHENBILDER

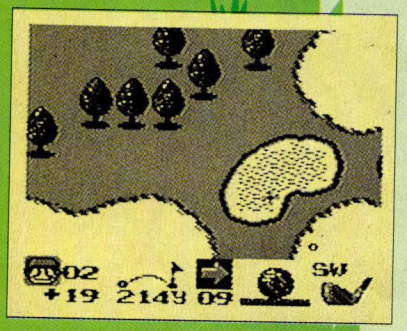
Bildergeschichten zwischen den einzelnen Geschicklichkeitsstufen scheinen im Moment besonders beliebt zu sein - und wenige Spiele haben bessere als "Double Dragon 2"! Durch die aufregenden Bildsequenzen vertiefst Du Dich so in das Spielgeschehen, dass Du gar nicht mehr aufhören kannst!

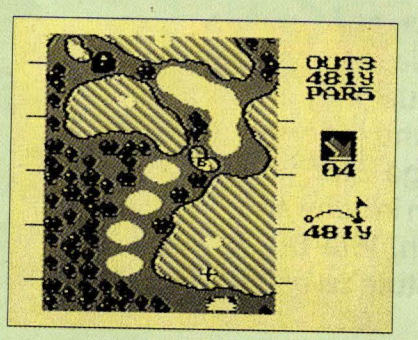


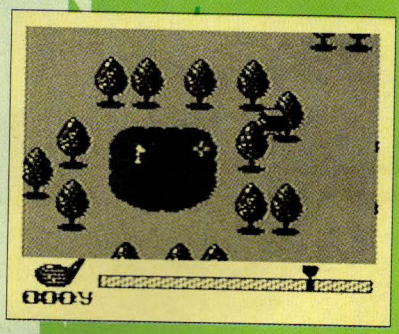
Abschlag auf dem besten Video-Golfplatz, den es je gab: mit Nintendo "Golf", komplett mit Partnerspiel-Option, Speicherfunktion und sogar einem Caddy, der Dir die Golfschläger nachträgt!

Sowohl der japanische als auch der amerikanische Golfplatz haben je 18 Löcher, komplett mit Wassergräben, Grenzen, Bunkern, Bäumen und einem Windfaktor, der berücksichtigt werden will. Bei jedem Schlag musst Du zuerst das Fadenkreuz in die richtige Position bringen, den passenden Schläger wählen und zum Schlag ausholen. Die Vielfalt der Schlagarten ist erstaunlich - Du kannst dem Ball Krümmung oder Spin geben, den Schlaghoch oder tief ansetzen, Mit diesen komplexen Schlägen kann der erfahrene Profi weit unter Par punkten!









Wenn du es bis zum Grün geschafft hast, nimmst Du den Putter heraus und zielst auf das Loch, Pfeile zeigen die Hangneigung an, sodass Du den Schlag auf Dein Ziel abstimmen Kannst. Erreichst Du ein Birdie (ein Schlag unter Par für das betreffende Loch) oder einen Eagle (zwei unter Par), dann applaudiert Dein Caddy - aber warte erst, was passiert, wenn Du mit einem Schlag einlochst!

Deine Position und Schlagstatistik werden nach jedem Schlag gespeichert, sodaß Du genau dort weitermachen kannst, wo Du aufgehört hast zu spielen. Dein bestes Spielergebnis für jede Runde und Dein bisheriges Rekordergebnis werden ebenfalls gespeichert. Und wenn Du den Clubrekord schlägst, gewinnst Du die Schlüssel für ein brandneues Kabrio!
Game Boy "GOLF" ist ein wirklich brilliantes Spiel, auch wegen der exzellenten Grafiken und Melodien. Wenn man nur wieder aufhören könnte!

Schon bald könnt Ihr auf dem Game Boy auch Flipper spielen - mit einer ganzen Menge Sonderfunktionen, die jedes Nintendospiel zu etwas ganz Besonderem machen!

Gespielt wird auf drei Rollbildschirmen. Es geht natürlich darum, Ziele umzuwerfen, den Ball auf Höcker zu flippern und die Bonuslöcher zu treffen, für die es Extrapunkte gibt. Neuartige Bonus Screens bietet dieses Spiel in Hülle und Fülle - es ist mehr als nur eine von vielen Flippersimulationen!

Das allerneueste Geduldspiel von Game Boy ist wirklich zum Haareraufen! Kwirk ist wie eine Kreuzung zwischen "Tetris" und "Solomon's Key" - aber eher noch spannender!

Es geht darum, Kwirk durch geschicktes Manövrieren der einzelnen Blöcke so durch die verschiedenen Screens zu steuern, dass er den Ausgang erreichen kann. Hier gibt's keine Bomben und Kämpfe - die einzige Waffe ist Dein Gehirn! Einige Blöcke drehen sich, einige gleiten, andere lösen sich in schwarze Lava auf - Du musst selbst herausfinden, Wie Du sie am besten bewegst, um zur nächsten Stufe zu gelangen.

"Kwirk" ist brilliant - Fans von "Tetris" werden begeistert sein!

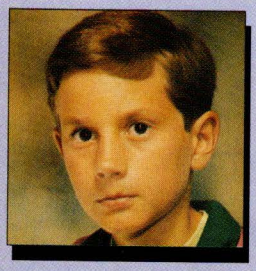
Der mächtige Kuros tritt wieder in Erscheinung - und rate mal, wer mit ihm auf den Game Boy kommt? Es ist Malkil, der böse Zauberer - Erzfeind von Kuros im NES Game Pak - und er ist darauf aus, unserem Helden noch mehr Kummer zu bereiten!

In diesem mehrstufigen Abenteuerspiel muss Kuros in das Schloss des Zauberers eindringen und dabei gegen alle möglichen unheimlichen Kreaturen kämpfen: Drachen, Riesenfledermäuse, Kanonengeister und andere Gespenster bewachen das Schloss und greifen Kuros an, sobald er sich blicken Lässt.

Beim Kampf des tapferen Ritters gegen Malkil's Häscher gibt es viele Gegenstände und Schätze zu entdecken und zu sammeln: Magische Schilde, Dolche und wertvolle Edelsteine helfen Kuros, seine Mission zu erfüllen.

"Wizards and Warriors - Fortress of Fear" ist das erste Abenteuerspiel auf dem Game Boy - und es setzt neue Massstäbe, die nicht leicht zu übertreffen sind!

STECKBRIEF SPIELBERATER



Name: Thomas Mairwoöger
Alter: 13
Hobbies: Nintendo spielen
Höchste Punktezohl: Castlevania-noch 4 Tagen geschofft,Adventure of link-noch 1 Woche geschofft, Top Gun-noch 1 Tag geschofft.
Lieblingsspiele: Legend of Zelda , Super Mario , Metal Gear.
Größter Wunsch: ich möchte Nintendo Spieletester werden.

Name: Michael Merkelbach
Land: Holland
Alter: 11
Lieblingsspiele: Fußall (weil ich immer gewiuue) und Simon's Quest
Höchste Punktezahl: Im Level 5 von Soccer 7:0 gewonnen
Hobbies: Fußall, Tennis und NES-Spielen bis es heiß läuft
Größer Wunsch: Ganz einfach - weiterhin soviel NES-Spielen wie nur irgendwie möglich!

Name: Pierre Ives Taillard
Land: Frankreich
Alter: 14
Lieblingsspiele: Ich hobe eine Vortiebe für Adventure Mages wie Zelda und Metal Gear aber ich bin verrückt nach spielen mit brillanter Grafik wie Blades of Steel, Silent Service und Batman.
Höchste Punktezahl: Metal Gear in 4 Tagen geschafft (Schlacht während der Ferien geschlagen)
Grüßter Wunsch: Teilnahme au der Tetris - Weltmeister - Schaft. Ich war überrascht, daßes NES - Weltmeisterschaften gibt, aber ich werde wohl ein ernsthaftes Training benötigen um dorfhiu zu kemmen . . .

Name: Garbi Gulierez
Land: Spanien
Alter: 12
Lieblignsspiele: Super Mario Bros., SmB II
Höchste Punktezahl: SMB in Rekordzeit geschafft
Hobbies: Musik hören, besonders Depeche Mode, und Gedichte schreiben
Brößter Wunsch: mehr Gedichte schreiben und jedem erzählen, daß ich Super Mario Bros. gescharfft habe!

Top Five Games

Was sind beliebtesten Spiel der NES Besitzer? Hier Könnt Ihr es sehen! Club Nintendo Leser aus ganz Europa haben uns Ihre fünf Lieblingsspiele mitgeteilt. Unten Könnt Ihr nun das Resultat sehen. Macht weiter so-es hält gi davon ab Streiche zu machen, wenn er etwas

1 SUPER MARIO BROS. 2
2 ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
3 THE LEGEND OF ZELDA
4 SIMON'S QUEST
5 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

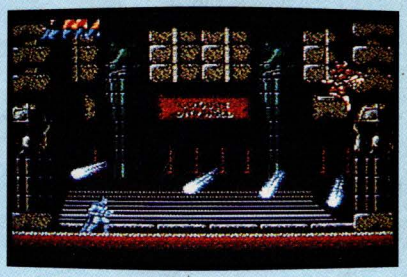
Schicket uns weiterin Eure fünf Leiblingsspiele (in der richtigen Reihenfolge)an die bekannte Adresse.

Tips & Tricks

BATMAN

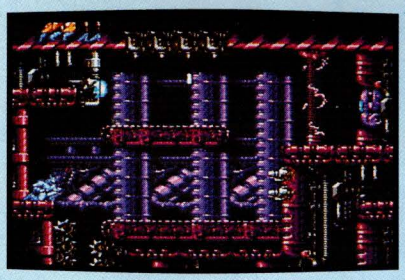
Mit Hilfe der folgenden Tips kann der Dark Knight den verflixten Joker auf den Leveln eins bis vier schlagen.

DIE KILLERMOTTE



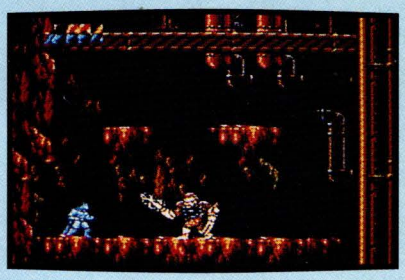
Die Motte, die Batman im Auftrag des Jokers vernichten soll, feuert tödliche Feuerbolzen auf unseren Helden ab. Aber an jeder Seite des Bildschirms gibt es sichere Bereiche - stell Dich zwischen zwei Bolzen und dann greif die Motte mit den Bumerangs an, wenn sie sich auf Dich zubewegt.

DIE CHEMIEFABRIK AXIS

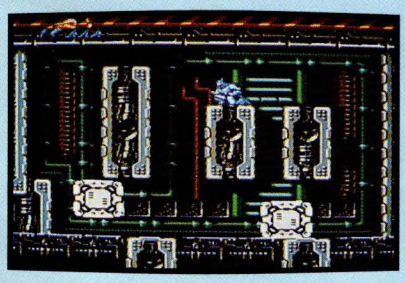


Sobald Batman sich in das Kontrollzentrum der Fabrik vorgekämpft hat, muß er das intelligente Maschinensteuerzentrum ausfindig machen und zerstren. Dazu schaltet er zuerst die beiden Kanonen am unteren Rand des Bildschirms aus - benutz das Gewehr von der linken Seite und duck Dich unter den Kugeln bzw. spring darber weg, während Du zurückfeuerst. Als nächstes spring neben dem elektrischen Kraftfeld auf und feuere nach links, dabei schaltest Du den pulsierenden blauen Generator aus, sodaß die Barriere verschwindet. Nun brauchst Du nur noch den anderen blauen Generator rechts oben mit einem Schlag auszuschalten und schon kommst Du ins nächste Bild.

DER MANN, DER DEN ELEKTRISCHEN STUHL BEDIENT



Er ist verrückt und niederträchtig, aber er ist nicht unschlagbar! Du betrittst das Bild mit einem vollen Leben und schleuderst dem Mann ganz einfach so schnell wie möglich Bumerangs entgegen. Halte dich nicht damit auf, den mondförmigen Strahlen auszuweichen, Deine Bumerangs werden diesen Gegner vernichten, lange bevor Dein Dark Knight erledigt ist!

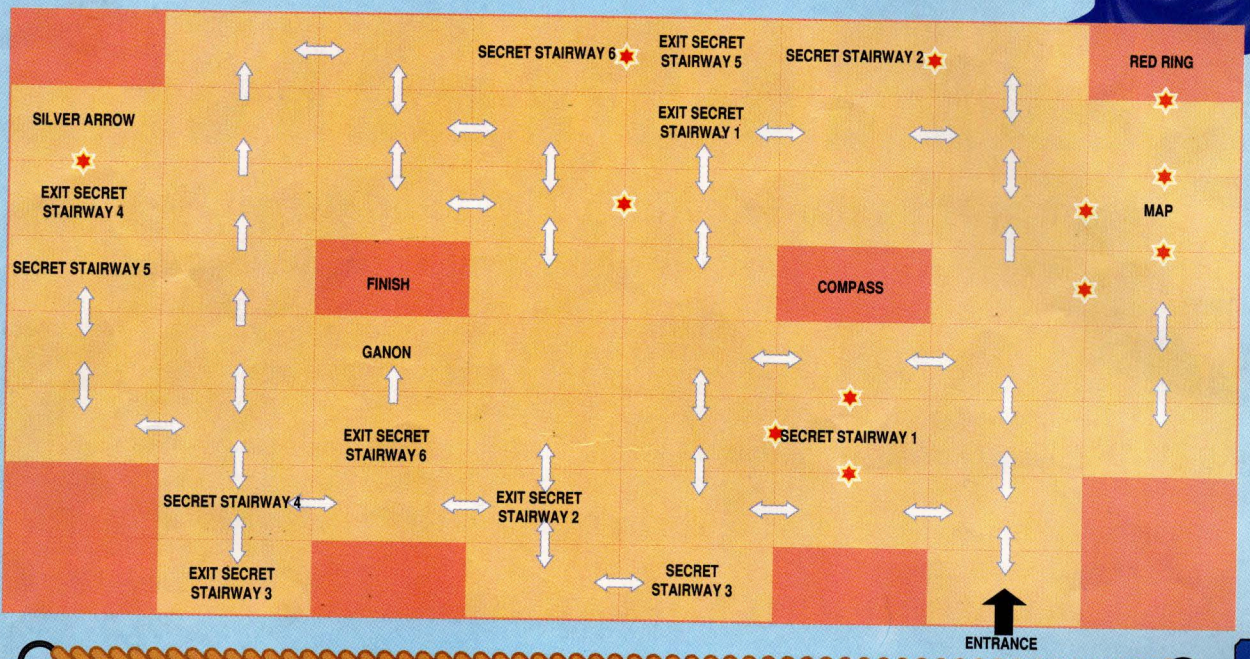


DIE ALARMBEHÄLTER

Dieses doppelte Alarmsystem soll jeden Eindringling aufhalten. Batman hat deshalb hart zu arbeiten, wenn er diese Gefahr berstehen will. Stell Dich zunchst mit dem Blick nach links auf die obere linke Plattform und schlag gegen den ersten Behälter, wenn er nach oben auf Dich zukommt. Ist dieser Behälter zerstrt, dann spring hinunter auf die linke Seite und schlag gegen den Behälter, wenn er herunterkommt.

THE LEGEND OF ZELDA II

Es mag schon sein, daß jetzt Weihnachten ist, aber deswegen auch dem gemeinen Ganon die Hand geben zu müssen, das wäre zuviel verlangt! Alle die Armen, die Schwierigkeiten im letzten Labyrinth haben, brauchen sich nun keine Sorgen mehr zu machen - Hilfe naht! Mit Hilfe der unten gezeigten Karte von Level 9, auf der alle geheimen Durchgänge eingezeichnet sind, kannst Du Ganon ohne allzu viele Probleme finden. Ihn zu besiegen, das ist natürlich noch eine andere Aufgabe ...



Mike Tyson's PUNCH OUT!

Hier ist eine Information, die wir eine ganze Weile lang geheimhalten konnten - der Code, mit dem Du zu Mike Tyson selbst kommst! Bevor Du aber gegen Kid Dynamite kämpfst, mußt du erst in Kämpfen gegen die anderen Gegner Erfahrung gewinnen, sonst stehen Dir einige unangenehme Erlebnisse bevor! Wenn du ber die nötige Erfahrung verfägst, gib den folgenden Code für Deinen Traumkampf ein. Und denk dran - es mag zwar Weihnachten sein, aber Tyson wird Dir sicher keinen leichten Kampf schenken!

CODE FÜR TYSON: 007 373 5963

Wenn Du Tyson schon geschlagen hast, dann probiere doch einen Kampf in einer anderen Liga. Um dafür neue Boxer zu bekommen, gib 135 792 468 ein und laß die letzte Stelle bei 0 - aber drücke jetzt noch nicht die "A"-Taste! Laß stattdessen die Select-Taste gedrückt und drücke dann gleichzeitig die Tasten A und B.

Mit dem letzten Code, den wir vor den Feiertagen verraten, kannst Du Dir die Punktetabellen ansehen, die am Spielende aufgestellt werden (es ist allerdings wesentlich spannender, wenn du das ganze Spiel richtig durchspielst). Gib den Code wie oben ein - tippe 106 113 012, laß die letzte Stelle auf 0, und dann drück SELECT und A und B zusammen.

TIPS VON DEN PROFIS

SUPER MARIO BROS. 2

Wie besiege ich Wart?

Um Wart zu besiegen, muß Mario an der linken Bildschirmseite bleiben, direkt über dem außerst linken Gemüsetopf. Wenn ein Gemüse herausschaut, greif danach und wirf es Wart genau dann entgegen, wenn sich sein Mundöffnet, aber noch bevor Blasen herauskommen. Das braucht ein bißchen übung, bis es perfekt klappt, also hab Geduld!

Wie besiege ich die Wächter in Palast 5 und 6?

ZELDA II
The Adventure of
LINK

Gooma, der Wächer im Palast Nr. 5, ist ein Riesentroll mit einer eisengespickten Keule. Er ist wahrscheinlich der härteste Gegner, auf den Du stat. Um ihn zu besiegen, benötigt Link zuerst einen Schild- und Sprung-Zauberspruch, dann springt er weiter herum, bis Gooma müde wird. Daraufhin schlägt er ein einziges Mal zu und springt wieder zurück, um dem Keulenhieb zu entgegen; dieses Manöver wiederholt er solange, bis Gooma geschlagen ist.

Barba, der Wöchter im Palast Nr. 6, ist ein Riesendrache, der verzweifelt versucht, Link aufzuhalten. Wenn Link den Raum betritt, sollte er sofort zur mittleren Sule gehen und einen Sprung-, Schild- und Reflex-Zauberspruch benutzen. Wenn Barba aus dem Lavabecken links oder rechts von Link heraussteigt, dann spring und stich nach ihm und achte dabei darauf, daß er nicht in das Lavabecken fällt. Wenn Barba woanders auftaucht, dann knie einfach nieder und sieh ihn an. Wiederhole das erste Manöver, bis er vernichtet ist.

LIFE FORCE

Wie schlage ich Zelos?

Es ist nicht allzu schwer, den letzten Feind zu schlagen; alles, was Du brauchst, sind Geduld und schnelle Reflexe. Bring Dein Raumschiff in die Mitte des unteren Bildschirmrandes - dann schieß die Schlange in den Kopf und folge ihr nach links und rechts rundherum. Wenn sie Dich angreift, versuch wieder Deine Position in der Mitte des unteren Bildschirmrandes zu erreichen, dort bist Du vor dem Feuer sicher. Wenn du die Schlange besiegt hast, geh wieder in deine normale Position zurück und feuere weiter auf das Auge. Dieses explodiert und Du kannst fliehen ...

Leser Tips

Habt Ihr Problem und Kommt nicht weiter, dann ruft bei der Nintendo. Unsere Speileexperten sitzen Telephon. Falls besetzt ist, hilft nur eines, immer wieder probieren. Ihr Könnt uns aber auch schreiben, und wir versuchen Euch zu helfen.

Auch wenn Ihr irgendwelche Tips für die Nintendo Speile habt, dann enthaltet sie nicht tausenden vor und schickt sie an die folgende Adresse:

Nintendo Fan-Club
Lesertips

Postfach 83
A-5027 Saltzburg

Auf den Wolf 30
CH-4052 Basel

ZELDA II
The Adventure of LINK

An den Wächer im letzten Palast kommt man folgendermaaen heran:

Vom Start aus geht man den ersten Aufzug hinunter und wendet sich nach links. Wenn man zum nächsten Aufzug kommt, geht man hinunter, dann nach rechts und weiter bis zum Ende. Man geht hinunter, dann nach rechts, und dann immer so weiter, bis man zu einem Bildschirm kommt, der aussieht wie eine Straßenkreuzung. Wenn man hier nach links geht, findet man eine Link-Puppe (Extraleben), rechts kommt man zu einer Elfe.

Von dem Bildschirm mit der Kreuzung geht man nach unten, dann nach links. Nun bricht man die Ziegel am Boden auseinander, und nachdem der 12. und der 13. Ziegel auseinandergebrochen worden sind, fällt man in ein unsichtbares Loch. Dann geht man nach rechts und läßt sich in das Loch zwischen den Lavagruben fallen, worauf man genau links von seinem letzten Gegner landet ...

James Perratt-UK

SOLOMON'S KEY

Setze in Level 3 einen Block in die rechte obere Ecke und zerstör ihn dann - du bekommst ein Extraleben!

S. Golly
Frankreich

Wenn du einen der drei Edelsteine mit Danas Zauberstab berührst, verwandelt er sich in ein blaues Objekt und Du bekommst einen Feuerball!

Fabienne Molmy
Frankreich

LIFE FORCE

Wenn Du am Beginn des Spiels durch die Hörner steuerst und am oberen Bildschirmrand rückwärts von hinten gegen das zweite Horn fährst, steigt Dein Punktekonto um ganze 5000 Punkte!

N. Roskelley
UK

BATMAN

Hier ist eine sichere und leichte Methode, mit der man die "Javelins" schlagen kann.

Nimm den Batarang und stell Dich genau so hin, daß Dich der ausgestreckte Speer des Javelin gerade nicht erreicht. Achte auf das richtige Timing und feuere den Batarang genau dann ab, wenn der Speer ganz ausgestreckt ist. So kannst Du Deinen Gegner statt mit vier mit nur einem einzigen Schlag vernichten und sparst Munition für später.

J. Stoker
UK

GHOSTS'N GOBLINS

Um den Teufel zu besiegen, verwendest Du die Feuerbomben oder die Axt und schlägst ihn mit 8 bis 10 Treffern. Mit jeder anderen Waffe dauert es fast doppelt so lang!

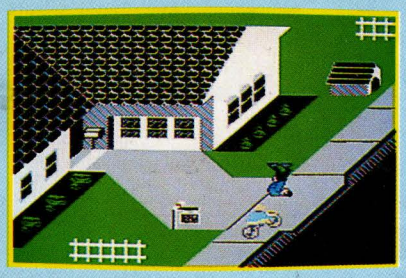
C. Dufour, Frankreich

VIDEO SHORTS

PAPERBOY

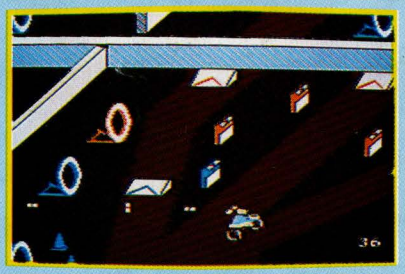
Hast Du Dir schon einmal vorgestellt, wie es wäre, in der verrücktesten Gegend Amerikas Zeitungen auszutragen? Okay, Du kannst den Job haben, dank Mindscape's grossartiger Videoversion von "Paperboy".

Auf seiner wöchentlichen Auslieferungsrunde radelt Paperboy mit seinem altgedienten Drahtesel von Haus zu Haus und muss dabei sämtlichen Irren der Nachbarschaft ausweichen, die sich ihm in den Weg stellen: wildgewordenen Hausfrauen, zuckenden Breakdancern, tollwütigen Hunden und rasend schnellen Skateboardern - es hat ja niemand gesagt, dass es einfach sein würde, oder? Nur Mut, Paperboy ist nicht ganz wehrlos - er kann die Gefahr im Verzug durch einen gezielten Wurf mit seinen Zeitungen stoppen! Und er revanchiert sich, indem er die Fensterscheiben von Häusern einschlägt, die gar nicht zu seiner Runde gehören.



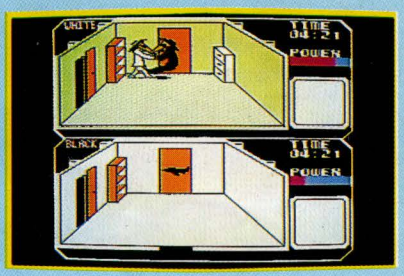
Paperboy kann jeden Tag neue Abonnenten gewinnen, wenn er allen Kunden ihre Zeitungen zustellt. Lässt er aber nur einen einzigen aus, bedeutet das den Rausschmiss! Um Deinen Wurfarm zu verbessern, gibt's ausserdem am Ende jedes Tages einen kleinen übungskurs.

"Paperboy" zieht eine Spur von Wahnsinn und Verwüstung - stundenlanger Spass ist garantiert.

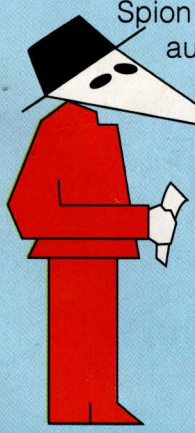


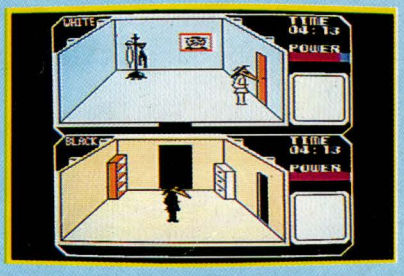
SPY vs SPY

Frisch vom Mad Magazine und ihren Eskapaden als Geheimagenten hinein ins Nintendo Entertainment System! Diese heimtückischen Spione geben keine Ruhe, bis nicht einer von ihnen siegreich ist. Wähl Dir Deinen Favoriten, und auf geht's in die



Beide Spione befinden sich auf einer zeitlich begrenzten Mission zur Aufdeckung der Geheimnisse von acht grossen, ausländischen Botschaften. Die Handlung spielt sich auf zwei Bildschirmhälften ab. So hast Du die M glichkeit, gegen einen Freund oder allein zu spielen. Es geht darum, Deinen Spion durch die Botschaft zu schmuggeln und dabei Geheimdokumente und andere Geheimnisse aufzuspüren. Der gegnerische Spion hat genau das gleiche Ziel, Du musst ihn also mit allen Mitteln aufhalten: durch schlau versteckte Fallen, wie Bomben, Fallstricke oder sogar mit Säure gefüllten Eimern, kannst Du ihn vorläufig ausser Gefecht setzen. Natürlich kann auch er Dir Fallen stellen - mach Dich also auf viele verrückte Streiche gefasst, wenn jeder Spion versucht, den anderen zu überlisten! Sobald Du Dir alle Geheimnisse beschafft hast, nichts wie weg durch die Tür! Nach einem Flug in die Freiheit kannst Du den Triumpf über Deinen Todfeind so richtig geniessen! "Spy vs Spy" bietet soviel Komik und Tempo wie ein Comic Strip, und zusätzlich kannst Du im Partnermodus Deinen Gegenspieler austricksen,





Kurzübersicht

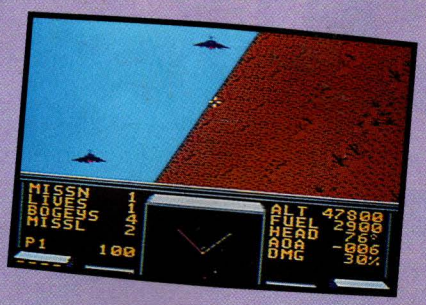
MEGA MAN 2

Dr. Wily, der bösartigste und machthungrigste Wissenschaftler, den die Welt je gesehen hat, ist wieder da!! Er hat acht furchterregende neue Kreaturen erschaffen und will nun als erstes seinen Erzfeind Mega Man vernichten! Aber der härteste Superheld der Welt ist bereit für die Begegnung mit dem Wissenschaftler und beabsichtigt, die Welt für immer von ihm zu befreien!

Mega Man muß sich zunächst durch acht verschiedene Level kämpfen, bevor er zu Dr. Wily kommt; dabei hat er am Ende jedes Levels noch einen Wächter zu überwinden. Wie in seinem ersten Abenteuer kann Mega Man die typische Waffe jedes Gangsters selbst verwenden, sobald er ihn geschlagen hat. Dr. Light, der Mega Man geschaffen hat, hat ihm noch drei zusätzliche Ausrstüngsgegenstnde mitgegeben, sodaß seine schwere Aufgabe wenigstens etwas leichter wird. Mit Hilfe der Schwebeplattform, des Düsenschlittens und der Plattform, mit der man Wände hinaufgehen kann, kann unser Held auch sonst unüberwindbare Hindernisse bezwingen.

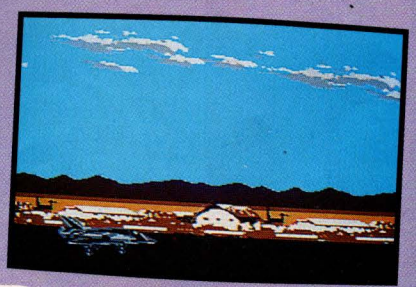
"Mega Man II" enthält alle Merkmale des Originals und ist auch ebenso aufregend, aber darüberhinaus gibt es noch viele andere Attraktionen, so wurden etwa Sound und Graphik deutlich verbessert. Das Spiel ist ein Muß für jeden NES-Fan - kannst Du es Dir erlauben, es zu versäumen?

STEALTH A•T•F



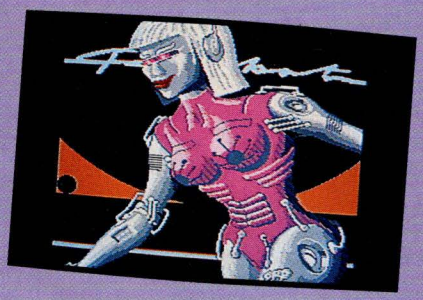
Du läßt Dich im Cockpit eines neuen, mit allen technologischen Finessen ausgestatteten Kampfflugzeugs vom Typ STEALTH AFT nieder. Deine Hände berhren die Armaturen, ein Schauder der Erwartung läuftüber Deinen Rücken und Dein Adrenalinspiegel steigt. Es ist soweit! Du bist Rekrut und hast soeben Deinen ersten Auftrag bekommen - vier feindliche Elitekämpfer zu finden und zu vernichten.

Der Kontrollturm gibt den Start frei und nach einem stillen Gebet gibst Du Gas. Du spürst, wie Du in Deinen Sitz zurückgedrückt wirst, als das Flugzeug schneller wird und sich schliealich elegant in die heiae, feuchte Wüstenluft erhebt. Nervös suchst Du den Himmel ab, bereit für den unvermeidlichen Nahkampf, und dann siehst Du auf Deinem Radar die kleinen Punkte. Der Feind ist in Reichweite! Es ist Zeit, Dein Können, das Du Dir im Traning in den letzten Jahren angeeignet hast, einer ernsthaften Prüfung zu unterziehen - jetzt gibt es kein Zurck mehr! Du atmest tief ein, als das erste Feindflugzeug links an Dir vorbeifliegt und Dich mit seinem Kondensstreifen einnebelt. Das zweite Flugzeug entkommt Dir nicht und das hektische Biepsen Deines Bordcomputers sagt Dir, daß die Raketen ihr Ziel erfaßt haben. Du kneifst Deine Augen in der gleißenden Sonne zusammen, als Dein Finger über dem Feuerknopf schwebt...

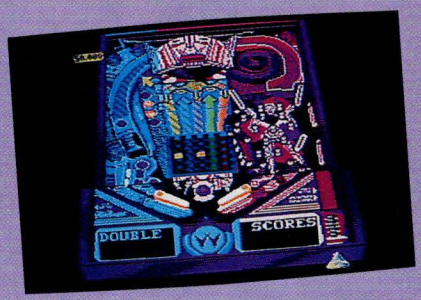


PIN-BOT

Nun kannst Du auch auf dem NES zum Flipperchampion werden - "Pinbot", die Arcade-Sensation des Raumzeitalters, treibt das Flippern bis an seine Grenzen und noch darüber hinaus! Sieh Dir an, wie der Ball über den Pinbot-Tisch läuft, und här zu, wie Dich "Pinbot" über die Synthesizerstimme des Computers selbst über Deinen Bonus und die zu erwartenden Gefahren informiert!



Dein Ziel ist es, an allen Planeten des Sonnensystems vorbeizukommen und dabei hohe Punktewertungen zu erreichen. Zunächst führt Dich Deine Reise zu dem kahlen, eiskalten Planeten Pluto, von dem es dann zu allen anderen Planeten weitergeht, wobei jeder einzelne wärmer als sein Vorgänger ist, bis Du schließlich Dein letztes Ziel erreichst - die SONNE! Aber paß auf, denn je heißer der Planet ist, desto heißer ist die Action! Nur ein Spieler mit hervorragenden Reflexen wird einen Score erzielen, der eines "Pinbot"-Champions würdig ist! Du kannst Extrapunkte machen, indem Du bestimmte Bereiche der Pinbot-Welt überhürst, die hohe Punktewerte bringen - laß den Ball vom Scheitelpunkt herunterfallen, die Sonnenrampe hinaufürasen, oder versuch Dein Glück an den Jet Bumpers! Du brauchst nur auszusuchen in diesem geradezu süchtig machenden Actionspiel!



Mit "Pinbot" kannst Du den Flipper von morgen schon heute auf NES spielen!

SNAKE RATTLE N ROLL

In der von Big Foot, Jaws, Krazy Seats und Nibbly Pibbleys bewohnten Schachbrettwelt leben auch Rattle und Roll. Diese beiden sind zwei der wildesten Schlangen, die Du jemals kennenlernen wirst - ihr Lebenszweck ist es, Nibbly Pibbleys zu füressen und ihr riesiges, dreidimensionales Land zu entdecken.

Dieses Spiel kann allein oder im Zweispielermodus mit zwei Schlangen zusammen mit einem Freund gespielt werden. Deine Aufgabe ist es, alle Level zu bewältigen, indem Du mit Deiner Zunge unachtsame Nibbly Pibbleys schnappst und nach Bonuspunkten Ausschau hältst. Denke aber daran, daß Rattle und Roll nicht allein sind - es gibt jede Menge Monster, die es kaum erwarten können, ein paar Schlangen zu enthäuten! Wenn Du Big Foot ber den Weg läufst, zertrampelt er Dich, und wenn Du zu lange im Wasser bleibst, gibst Du ein nettes Abendessen für Jaws ab. Aber unsere Reptilienfüreunde sind nicht ganz wehrlos - ein gut gezielter Hieb mit der Zunge macht auch mit dem listigsten Ungeheuer Schluß. Wenn Rattle und Roll genug haben, dann läute einfach an der Glocke, die Du am Ende dieses Levels siehst, dann öffne die Tür und weiter geht es mit vielen neuen Späßen und Spielen.

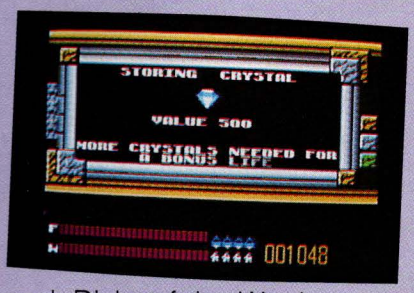
"Snake, Rattle and Roll" ist ein einzigartiges Spiel aus der Werkstatt der Rare-Programmierer. Jeder mit einem verrückten Sinn für Humor wird begeistert sein!

SOLAR JETMAN

THE SEARCH FOR THE GOLDEN WARSHIP

Das Leben ist nicht leicht im intergalaktischen Bergungsgeschft. Die Arbeitszeit ist lang und das Ergebnis oft nicht geradeüppig. Trotzdem hat sich Solar Jetman vorgenommen, dabei zu Geld zu kommen - also macht er sich auf in die unerforschten Tiefen des Alls, um die Teile eines antiken goldenen Kriegsschiffes zu finden und zusammenzubauen ...

Jetman muß von Planet zu Planet reisen und dabei alle Teile des Schiffes einsammeln. Jeder Planet stellt eine große Gefahr dar, denn Jetman muß nicht nur den Angriffen aufgebrachter Außerirdischer, die ihren Schrott bewachen, ausweichen, sondern auch noch gegen die Schwerkraft der einzelnen Planeten ankommen! Jetman kann sein Bergegefährt schätzen, indem er Gegenstünde und Juwelen sammelt, mit denen er lebensnotwendige Ausrästungsgegenstünde, wie etwa Extrawaffen, kaufen kann. In jedem Level gibt es Warp-Bereiche, die Dich tief in den Planeten führen - Jetman benützt sie, um die Teile des Kriegsschiffes und andere wertvolle Gegenstünde zu erreichen.

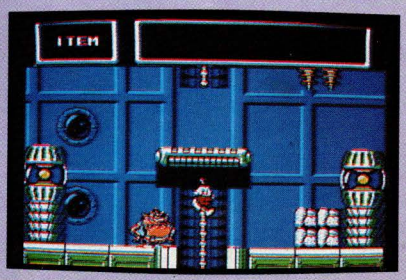


Wenn Du es schaffst, die Schwerkraft zu überwinden und den erbosten Außerirdischen zu entkommen, kannst Du ein Vermögen machen. Also sei tapfer, sei verwegen und mach Dich auf den Weg!

Disney's DUCK TALES

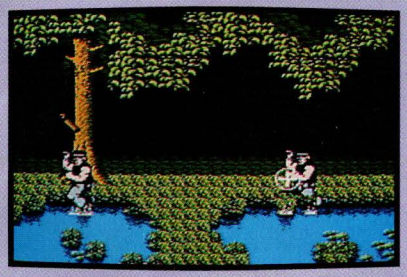
"Duck Tales" dreht sich ganz um den geizigen Onkel Dagobert, dessen größter Wunsch im Leben Geld ist - er tut alles, um es zu kriegen, er riskiert sogar seinen Hals!

Um das Bargeld in seine Hände zu kriegen, muß Onkel Dagobert fünf verschiedene Level bewältigen. Zu den Aufgaben, die er in jeder beliebigen Reihenfolge absolvieren kann, gehören auch die Erforschung des Amazonas-Dschungels, ein Besuch im Hause des Grafen Duckula und sogar eine Reise zum Mond! Natürlich ist Onkel Dagobert im Grunde seines Herzens ganz nett, sodaß er während des Spiels seine gekidnappten Neffen und Freunde rettet. Du hast einen Haufen Arbeit und jede Menge Aufregungen vor Dir, wenn Du unserem gefiederten Freund bei der Bewältigung seiner Aufgaben helfen willst, und die drei verschiedenen Geschicklichkeitsniveaus machen das Spiel noch spannender.



Wegen der tollen cartoon-artigen Graphik und des unschlagbaren Spielwerts wird "Duck Tales" von allen Fans der liebenswerten Walt-Disney-Figuren genauso gern gespielt wie von allen jenen, die einfach nur nach einem guten Spiel Ausschau halten!

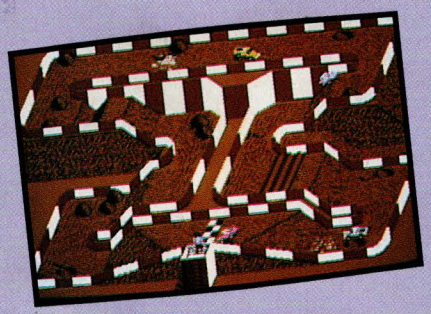
BAYOU BILLY



Der Gangster Gordon hat Billys Freundin Annabelle gekidnappt und auf sein riesiges Anwesen entführt! Wie jeder Held, der diese Bezeichnung verdient, hat Billy geschworen, seine Liebste zurückzuholen; aber zuerst muß er sich seinen Weg durch die vielen heimtückischen Gefahren auf Gordons Anwesen bahnen!

In einem einzigartigen Spiel, bei dem sowohl mit der Tastatur als auch mit dem Zapper-Gewehr gekämpft wird, braucht Billy seinen ganzen Mut, wenn er Erfolg haben will. Er beginnt im Sumpf, wo seine Fäuste und Füße seine einzigen Waffen sind. Aber ein paar gutgezielte Fußtritte bringen Gordons Handlanger um ihre Waffen, sodaß Billy sie aufheben und benutzen kann. Das Zapper-Gewehr wird im zweiten Level gebraucht, wo weitere Gegner im Hinterhalt liegen - erledige sie, bevor sie Dich erschieaen! Später muß Billy auch einen Truck stehlen und begibt sich auf der rastlosen Suche nach den Kidnappern seiner Freundin auf eine verzweifelte Tour durch die Wüste!

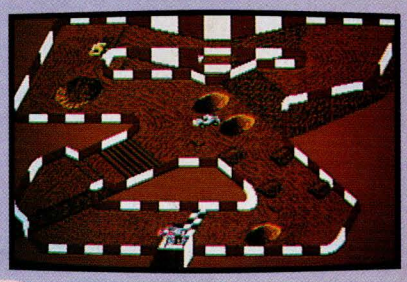
"The Adventures of Bayou Billy" hat eine Menge anzubieten - Kämpfe, Jagden, Zapper-Action und vieles mehr. Mit diesem hervorragenden Game Pak ist stundenlanger Spaß garantiert!



SUPER OFF ROAD

Spring in Deinen Wagen, schnall Dich an und setz Deinen Helm auf, denn Dein NES läßt Dich bald alle Abenteuer und Aufregungen verschiedener Autorennen erleben!

Die Ampel zeigt grün und schon bist Du unterwegs - auf verschiedenen rauhen Pisten mit unzähligen Schlaglächern fährst Du gegen den Computer oder gegen Deine Freunde. Das mörderische Tempo läßt keine Sekunde nach und für Irrtümer ist keine Zeit! Du steuerst einen heiklen Turbolader, mit dem Du vorsichtig umgehen mußt, wenn Du der erste sein willst, für den die Zielflagge geschwungen wird. Nach jedem Rennen erhältst Du ein Preisgeld, je besser Deine Endposition ist, desto mehr Geld bekommst Du. Denk nach, bevor Du es ausgibst, um Dein Rennauto mit Ersatzteilen aufzumöbeln. Die besten Motoren und Turbolader sind teuer, aber wenn Du den Bewerb gewinnen willst, brauchst Du das Beste!



Du kannst den verbrannten Gummi frömlich riechen und das Aufheulen der Motoren hören, wenn die Autos um den Ring rasen. Kein Spiel für Sonntagsfahrer!

Mailbag

Club Nintendo,
Postfach 83,
A-5027 Saltzburg.

Club Nintendo,
Auf dem Wolf 30,
CH-4052 Basel

Hallo Fan-Club,
Ich bin ein begeisterter Nintendo-Spieler. Eure Ausgaben sind super. Ich habe zwar noch nicht viele Spiel, aber bald bekomme ich wieder neue. Soeben hat gerade mein bruder bei Super Mario Bros die Prinzessin befreit. Und noch was: Ich würde gerne wissen, wann das Spiel "Airwolf" in den Kaufhäusern erhältlich ist.
Gregor Hintringer

Lieber Gregor
durch die Umorganisation unseres Clubs war es leider nicht früher möglich, Deinen Brief zu beantworten. Hoffentlich bist Du nicht böse.
Deine Frage, wann Airwolf kommt, ist wahrscheinlich schon längst von Dir selbst beantwortet worden - Airwolf ist bereits am Markt. Wir finden es toll, daß Du ein so begeisterter Nintendo-Spieler bist und wir hoffen, Du bleibst es auch.
Viele Grüße,
Super Mario
Club President

Hi Mario!
Was macht mang eigentlich, wenn man seinen clubausweis verloren hat? Bekommt man einen neuen oder muß man ausweislos bleiben? Nämlich ich habe meinen vor 2 Wochen verloren. Bekomme ich einen neuen, oder nicht?
Dein Fan Manuel Berschitz

Hi Manuel
so ein Pech, daß Du Deinen Ausweis verloren hat. Aber natürlich helfen wir Dir gerne weiter - in Kürze bekommst Du einen neuen. Den mußt Du aber dann hüten, wie Deinen Augapfel!
Herzliche Brüße,
Dein
Super Mario
Club Präsident

Hallo Super Mario!
Gleich zu Beginn ein ganz dickes Lob für Deine tollen Club-Nintendo Hefte. Ich hoffe es wird sie auch in Zukunft, mit noch größerem Umfang als bisher geben. Viele der Tips und Tricks sind äußerst hilfreich. Ohne sie hätte ich Zelda 2 wohl kaum gelöst (Remember Tips 1989). Ich selbst besitze 31 Nintendo-Spiel und habe alle bis zum Ende gespielt. Heute habe ich mir Track and Field 2 gekauft - das beste Sport-Spiel von Nintendo. Natürlich besitze ich auch den NES Advantage, ohne den das oben genannte Spiel wohl schwerer würde (arme Finger). Meine Frage an Dich bezieht sich also nicht um irgendwelche tips zum Weiterspielen, sondern um die Beschaffung neuerer Spiele. Genauer gesagt um Das Spiel Rygar, welches Du schon länger vorgestellt hast. Da mir Spiele wie Zelder 1+2 besonders gut gefallen bin ich ganz scharf auf Rygar. Leider bekomme ich es aber nirgends. Warum? Bitte um baldige Antwort! Und weil ich dir gerade schreibe, hier noch die Top five von mir und einigen Freunden, die auch das NES besitzen! Bye, und Dank im voraus für die Hilfe!
Dietmar Simonitti.

Lieber Dietmar,
danke für Dein dickes Lob - Komplimente kann man immer brauchen die bauen einen wieder so richtig auf! Alle Achtung, daß Du schon 31 Spiele bezwugen hast. Das macht Dir sicher keiner so leicht nach. Um Deine Frage zu beantworten: Rygar kommt erst im November bei uns auf den Markt. Bis bald und jetzt schon viel erfolg bei Rygar. Vielleicht erfahren wir ja, ob Du bei diesem Spiel einen Hi-Score erreicht hast.
Viele Grüße
Super Mario
Club Präsident

Lieber Nintendo-Club!
Wir lieben Euer Magazin sehr. Wir haben eine Frage: "Wann kommt Double Dragon II in Österreich heraus. Metal Gear gefällt uns auch. Könnt Ihr uns verraten, welche Spiele auch noch spitze sind. Übrigens wir besitzen den Computer seit 2 Jahren.
Wir wünschen Euch viel Erfolg, und werdet uns ja nicht krank.
Von Christian (10) urd Michael (10)

Lieber Christian, lieber Michael,
vielen Dank für Euren netten Brief.
Nun zu Euren Fragin: Double Dragon ist bereits am Markt. Spitze sind eigentlich alle Nintendo-Kassetten: einige Beispiele dafür sind Super Mario I, Adventure of Link, Legend of Zelda, Super Mario II, Soccer, etc. Probiert sie einfach aus, und stellt selbst fest, welche für Euch spitze sind.
Herzliche Grüße,
Euer
Super Mario
Club Präsident

ITALIA 90 oder Soccer II
Hallo Super Mario!
Oben habe ich zwei Namen angeführt, die für mich Titel für gute Spiele werden könnten. Ich finde das "alte" Soccer müßte verbessert werden. Man sollte foulen kUonnen und mehr Mann-schaften zur Aushahl haben. Auch sollte man rote und gelbe Karten bekommen können. Ganz super wäre es, wenn unten am Bildrand der Name des gerade am Ball seienden Spielers stehen würde. Man sollte köpfeln und den Ball auch an die Latte und Stange schießen können.
Dein treuer Nintendo-Fan
Michi tanczos.

Hallo Michi,
vielen dank für Deinen Brief und vor allem für Deine Vorshläge zum Spiel Soccer. Wir finden es ganz toll, daß es auch Fans gibt, die sich über einzelne Kassetten Gedanken machen und gute Ideen haben. Natürlich werden wir Deinen Tip im Auge behalten. Inzwischen weiterhin viel Spaß und hzerliche Grüße,
Super Mario
Club Präsident

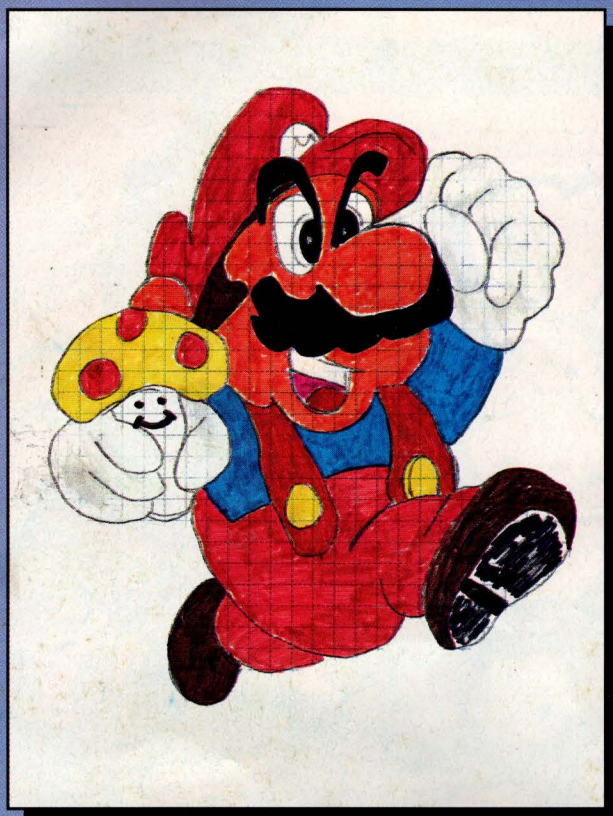
Lieber Mario + Co,
Ich finde es einfach prima, nett, toll, super usw. von Euch, daß Ihr in diesem Jahr den Clubbeitrag ausfallen laßt - kurz gesagt, einfach großzügig! Aber ich wollte Euch wegen etwas anderem schreiben: Könnt Ihr beim Zeichnen der Clubzeitschrift nicht eine oder zwei Seiten freilassen, so daß alle Club-Mitgleider eine Cahnce haben, ihr Können im Zeichnene zu zeigen. Sie sollen dann alle Bilder zu Dir schicken und Du, Prinzessin Fliegenpilz, Luigi und Toad könnt dann alle ienmal fotografieren, und sie so oft kopieren, daß in jeder Zeit-schrift vom Club alle Biler vorhanden sind. Es ist zwar ein teurer Spaß, abe es war auch nur ien Gedanke von mir. Wenn mein Wunsch in Erfüllung ginge, freue ich mich rieieieieiesig! Und daß Ihr nich ler für die (vielleichtige) Zeichenseite ausgeht liegt schon ein Bild bereit!
Eure Ellen Philipp.

Liebe Ellen, d a n k e - für Deine suuuuuuuuuuuuuuper Zeichnung und Deine tolle Idee! Wir werden sie im Auge behalten und fUur die Nächsten Magazine darüber nachdenken. Es freut uns, daß Du von usnerem Club so begeistert bist und wünschen Dir weiterhin viel Spaß.
Viele Grüße
Super Mario
Club Präsident

Die Galerie

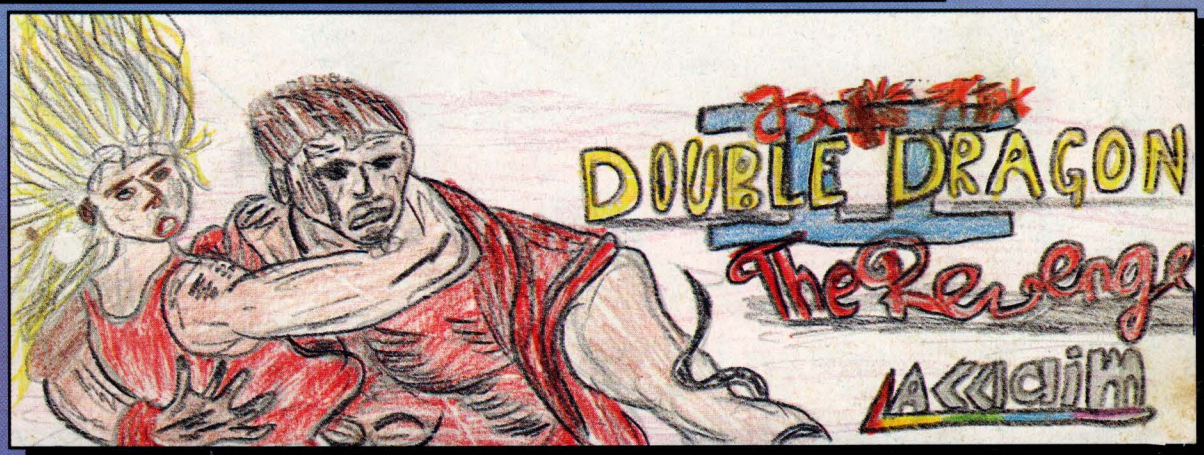
Hier einige der tollen Zeichnungen, die Ihr uns geschickt habt. Macht weiter so, wir freuen uns über jeden Brief mit Zeichnung.

Urs Streichenberg, Schweiz



Patrick Mortugg, Schweiz

Franz Wasserbauer, Östereich



Franz Wasserbauer, Östereich

Die Welt von Nintendo